X360玩家专门志

金秋丰收号 轻松游戏 快乐生活



特企特稿 双管齐下













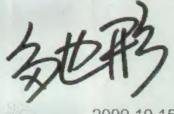


◆超值附赠: 光环3 天降神兵 OST 双CD ◆TGS2009最新游戏预告片: 最终幻想XIII、现代战争2、生化危机5 导演剪辑版......

上一辑出版在E3开始之前,当时在卷首对"未来"做了一些揣测。如 今E3和TGS都已相继落幕,当时的妄言都已经——得到了印证,不禁有些 就處。

微软在日本市场苦心经营的RPG战略目前看来已是覆水难收,大笔大 笔的"赞助金"却变相地给索尼做了嫁衣,想必微软自是有苦难言。虽然在 全球市场X360继续保持着对PS3的优势、但微软早已为下一步战略做好了充 分准备, "初生计划"与索尼的体感操作器将在一个全新的战场继续展开厮

杀, 由此看来次世代大战可能要比我们想像 的还要持续更久的时间。而所谓兵马未动粮 草先行,两家都不约而同地传出了"将在 2012年公布下一代机种"的风声, 亦真亦假, 到时自有分辨,但今后的日子如何拨云见日, 还得拭目以待。



2009.10.15

Xhox360专辑 DVD Vol.8

满载2小时最新影像! 附赠超值豪华大礼!

全球高手汇聚一堂精彩演示





12009决赛阶段精选对局

编。多边形 偿任编辑 杨雷飞

出版单位。电脑报电子首像出版社

剔。深圳市雅佳图印刷有限公司

行, 0931-8674805

本 18开 212毫米×278毫米

次 2009年10月第一版

次 2009年10月第一次印刷 60

张 14

80 IN . 0001--B0009⊞

数: 300千字 出版日期, 2009年10月

价, 28元 (1DVD+1手册) ISBN 978-7-88913-058-5



TGS 2009 最新最炫的精选游戏预告片

光环3 天陸神兵 OST 高音质2CD | 暗影恐惧 完整可通关试玩版

健康游戏忠告

抵制不良游戏、拒绝盗版游戏。注意自我保护、谨防妥骗上当。 适度游戏盐脑, 沉迷游戏伤身。合理安排时间, 享受健康生活。



封面用图 光环3 天降神兵 封面设计: 穗华栋 寄任编辑, 杨雪飞

an	T	TO B	TO

卷首语	00
教験与新生 微软游戏工作室三朝本纪 X360揭秘(连载八) 一沙一世界 一	002 008 018
特别企划 X360弹幕游戏巡礼 成就集中赢	04 05
典 東文略 編線体 阿克汉姆缅人院	087

典藏双略	
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	087
生化尖兵	115
真名法典川	129
梦幻俱乐部	151
光环3 天降神兵	165

DATE OF THE PARTY

光环3 多人对战全地图	182
腾击长空	210
软组织	222

224

发售表

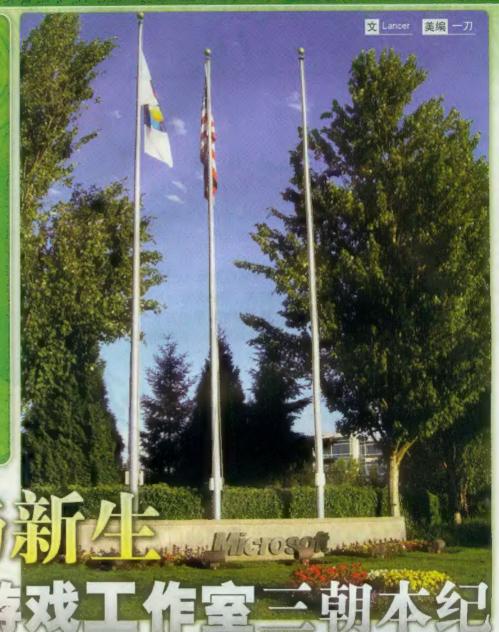
光环3 天降神兵 封二 086 FIFA 10 封三 极限竞速3

如果您有任何意见与建议,请发email至以下邮箱 x360special@gmail.com

2007年9~10月,被美国业内戏称为 38% 逃事件"的风波把微鼓游戏工作室(MGS)搞得灰 头土脸。3家与微软关系密切的8字头开发寄相 继被其他厂商收购或独立、外界对微软游戏工 作室的内部运作产生了质疑。首先是EAI收购了 BioWare Pandemic 微软投入巨资宣传的。质量 效应》今后面临跨平台的可能,不久Activis 购Bizarre Creations、Xbox系标志性的赛车系列 《世界街头赛车》前景不明:《光环3》发售后 微软游戏工作室旗下王牌Bungie也宣布独立 短短一个月内,微软失去了三名大将

自从1999年Xbox计划启动、微软游戏工作 室走上高速扩张之路、大批工作室被微软吸 但大多以悲剧收场。FASA、Ensemble等破 产、Bungio独立,Rare失去了往日风华、Bizarre、 Mistwalker等由微软一手提拔的合作伙伴也都纷 纷离去。2008年末,微软关闭了Ensemble,这家 工作室曾经见证了微软游戏工作室的崛起。他 的倒下标志着MGS旧时代的结束

2009年后,MGS迎来了新的朝代。非尔· 斯宾塞(Phil Spencer)取代谢思、金(Shane Kim),成为MGS第三任掌门人,鉴于之前的失 败经历,MGS扭转了过去通过并购进行扩张的 方向。它仿效任天堂与索尼的经验 从内部建 立自己的游戏开发团队、《光环》、《梭腺》 速》。《世界街头赛车》等主力游戏系列转由MGS 亲自掌管、自立自强是MGS的未来新方向。



黑国印代

微软告诉世人,如果他无法用实力将 你证服、他将用金钱高你收服。

1995年, PS登陆美国时, 微软的游戏战略正 式启动。

在野心勃勃的Windows95战略规划中,游戏 是一个重要功能。微软希望PC能够成为可与家用 机抗衡的游戏平台,为了提供更便利、更高质量 的PC游戏,微软开发了DirectX。从1983年推出 (微软飞行模拟器)开始,微软屡次窥探与之毗邻 的游戏王国,不过始终未有全面的战略部署。直 到1995年,在DirectX的引导下,微软内部散兵游 **勇般的游戏团队集聚成为微软游戏部门,担任总** 经理的是艾德·弗莱斯(Ed Fries)。

弗莱斯来自微软的Office部门,身材"瘦得吓 人",留一头蜷曲的金发,他把自己的工作与生活 都扎根于微软。弗莱斯成长为华盛顿州贝尔维尤 市、曾是当地少年飞车党成员、驾驶着摩托车在

街头殿车,他经常比赛的一块地方后来变成了微 软总部园区。1970年代最早的个人电脑出现时、 弗莱斯正在上中学。他模仿经典游戏(寓蛙过河) 制作了一款自己的游戏。他把自己的名字"Eddy Fries"写入游戏代码,然后发布于某网络留言 板。一家名叫Romox的公司发现了弗莱斯发布的 游戏、几经打探之后、他们终于找到作者本人。 Romox出钱让弗莱斯对游戏进行改良,花了数千 美元买走了该作的发行权,游戏被更名为(王子与 青蛙)。此后弗莱斯为Homox又开发了几款游戏。 与此同时, 他在新墨西哥矿业技术学院获得了计 算机科学学士学位。

1985年夏季, 弗莱斯以实习生的身分加入微 软,负责升级制作与显示网络教程的软件。弗莱 斯娴熟的编程技术受到赞赏,第二年他成为微软

的正式雇员,并且被指派为Windows2.0开发Excel电子制表软件。该项目持续了一年半。在微软 Excel事业部门里,他的职位逐步攀升。1990年, 弗莱斯已经掌管了微软Excel技术团队,同时也负 贵牵头开发Microsoft Word。他在Word团队一 待又是5年,中间推出了三个版本的Word。弗莱 斯在微软的10年身经百战。他的Excel成为最常用 的电子制表软件,而由于Office的软件捆绑战 略, Word也战胜了IBM的同类文字处理软件。

1986年3月,弗莱斯转正附正赶上微软的股票 上市。他分到的股份在之后十几年价值飙升了数 百倍, 弗莱斯以及更早加入微软的老臣子们都成 了百万富翁。他用一部分钱在华盛顺湖畔一块 4000多平米的地皮上买了一套豪宅,过上了田园 牧歌般的生活, 他的妻子养起了各种家禽牲畜。

1995年,已经为微软取得两场大胜利的弗莱 斯开始了又一场新征途,他被任命为微软游戏部 总经理。当时微软有4个游戏开发团队,总人数仅 150人, 其中还包括部分临时工。弗莱斯的目标是 将这支小团队发展成大军团, 开发更多优质游

TOP

戏,同时为其他第三方工作室代理发行游戏。弗莱斯亲自游说了这拉斯的一家小公司——Ensemble工作室,其创始人布鲁斯·薛里和里克·古德曼是老牌制作人,那时他们正在开发一款跨越人类文明史的即时战略游戏。薛里说:"艾德·弗莱斯突出的地方在于他玩游戏,因此他比其他那些西装革履的家伙更懂游戏。"

在好友托尼·古德曼的资助下,薛里和他的团队从1995年初开始开发他们的即时战略游戏。 1995年12月他们向几家发行商展示了作品的初步成果,微软也在这些发行商之列。1996年春,En-

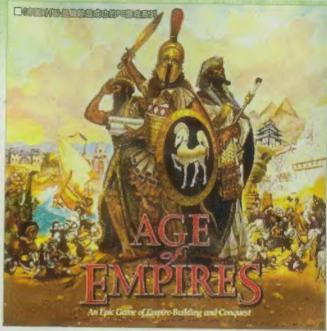


semble与弗莱斯签署了发行协议。但游戏项目正在不断扩大。布鲁斯·薛里不得不向弗莱斯索取更多的资金与时间,弗莱斯对开发中的版本进行评估后果断批准提高预算。

在微软内部,对Ensemble新作的争吵主要围绕游戏中的出血场面,多数人认为工兵被杀时应该留下一避鲜血,那样才有真实感。DirectX格式主推者亚历克斯·圣约翰认为"这表明微软开始了解游戏",圣约翰长着一张娃娃脏,却是一个体重超过300份的"重量级人物"。他曾提议微软制作一款挥舞电锯杀人的恐怖游戏。弗莱斯知道微软可以做出更讨铁杆玩家喜欢的暴力游戏。但

M级游戏很容易让发行裔惹上一堆麻烦,各种家长协会与政客会咬住他们不放。弗莱斯喜欢折中的方案——既不渲染暴力,又不畏失真实感,这让他可以向上头交差,又可以满足开发者的心愿。1997年10月上市的(帝国时代)成为微软继(微软飞行模拟器)之后最成功的游戏,到1998年中,该作销量已突破百万。它也成为弗莱斯继续扩张微软游戏业务的跳板。

"(帝国时代)之后,我们终于可以用自己懒来



的钱进行扩张。"弗莱斯说。

整个微软的扩张史就是一个不断收购的吞并 史,从网络技术到广告服务再到媒体播放器,微 软用成袋的美钞买来他所需要的公司与技术,用 美钞铺起一条通往成功的捷径。微软告诉世人, 如果他无法用实力将你征服,他将用金钱将你收 服。上世纪90年代初,微软在IT圈内获得了"The Borg"的绰号,这个名称来自《星际迷航》中的反 派,他们通过"吸收"所有对手征服银河。

STATE OF THE STATE

我们在小隔间里工作了几个星期后, 所有的协作液程都开始破碎……

TOPIC

1998年11月,弗莱斯与德州奥斯汀的Oigital Anvil工作室签署了发行协议,该公司创始人罗伯特兄弟(克里斯与艾林)曾在1990年创作了经典名作《银河飞将》(Wing Commander)。1999年1月,微软收购了芝加哥的机器人游戏开发商FASA Interactive工作室。1999年1月,微软收购了高尔夫球游戏开发商Access Software。在弗莱斯的率领下,微软游戏部门跻身为全球最大的游戏发行商之一,每年可发行30款游戏,创造逾2亿美元的销售额。不过与EA等真正的行业巨头相比,微软游戏部门仍然被认为只是比尔·盖茨小打小闹的一次小规模投资。EA总裁总是说微软构不成威胁。

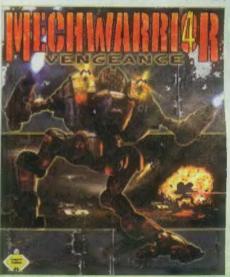
在1889年之前,微软游戏图门确实只是盖茨的"小打小闹",直到索尼用PS2侵犯了微软的领土,试图用游戏机引领网络革命,对盖茨来说,这已经不是一场游戏,而是一场关乎未来的战争。1999年,微软的中途岛计划启动,数十亿美元的预算投入到Xbox,比尔,盖茨亲自做出指示,要求弗莱斯在两年内筹备"漂亮的游戏阵容"。游戏部门在微软的地位大大提高,短短两年内,微软游戏工作室的员工数量从300人增加到1500人。对于第三方开发商来说,微软是托付心血之作的不错选择。微软有丰富的资源,开发商

不用担心其破产,微软还能让零售商为其游戏腾出醒目的货架空间,为开发商的游戏销路增添一乘保障。微软拥有强大的发行力量,但游戏开发实力不足。FASA创始人乔丹·魏斯曼说:"当时微软内部开发的游戏都拿不上台面,多数开发工作都是外包。我们加盟时,他们惟一的内部团队只有(飞行模拟器)小组,而这款游戏其实只能称为业余爱好者的模拟软件。因此我们其实可以说是微软的第一个内部游戏团队。"为了接近微软,FASA将公司从芝加哥搬到了华盛顿。

在乔丹·魏斯曼看来,微软是一家由软件工程师组成的公司,与娱乐公司有本质性的区别。"他们将Office和操作系统的开发与经营标准用于娱乐,这当然行不通。"魏斯曼说。FASA刚加入微软时,磨合过程并不顺利。微软收购FASA的原因是其拥有(机甲战士)(MechWarrior)等值钱的游戏品牌以及优秀的开发人才,微软希望将其融合吸收。许多年后,魏斯曼回忆说:"从我们搬进雷蒙德的那一天起,我们的开发文化已经被毁。"

与FASA相比,Ensemble与微软的融合要顺利许多。艾德·弗莱斯本人对(帝国时代)充满期待,随着预算的提高,该作至少要销售40万套以上才能开始盈利,但弗莱斯从未失去信心。为确

保游戏质量,他给了Ensemble足够的开发自由。 (帝国时代)发售后好评如潮,成为微软首款登上 (电脑游戏世界)杂志封面的游戏。Ensemble工作 窒成为微软游戏剧最重要的合作伙伴,双方的亲 密合作关系保持了4年后,微软正式将Ensemble收 购为子公司。很多员工为之雀跃,因为他们手中 鸡肋般的Ensemble股份变成了微软的股票。Ensemble被收购后不可避免地进行了一些结构调 整,引进了微软的绩效评估与员工排名机制。由于Ensemble的游戏销量从未低于200万,微软的奖



▲FASA Interactive的"《机甲战士》系列"也曾辉煌一时。



励机制让员工获得了实实在在的好处。

《帝国时代》为微软在核心玩家中赚到了一些 尊敬, 过去他们提起微软这个名字总是心底里带 着一丝轻蔑。手中掌握了几个响当当的品牌后, 弗莱斯开始寻求系列化发展,同时将微软的网络 战略扩张到游戏领域、推出了MSN Gaming Zone。凭借MSN的力量,该服务-经推出即吸引 了每月数百万的访客。

微软游戏部门的高速发展恰逢其时, 由于连 续 多宗的大胆并购,该部门并未给微软创造利 润,但(帝国时代)等优质游戏的出现促进了 DirectX的腾飞。为了说服更多软件开发商采用 DirectX, 圣约翰出了些奇招, 例如举办了主题为 "罗马帝国衰亡史"的大型派对,宴请八方宾朋。 派对现场充满古罗马帝国的淫靡气息。圣约翰找 来《花花公子》杂志的封面女郎扮演奴隶, 由肌肉 壮汉扛到舞台上,两边还有一对装在笼子里的活 狮。现场进行奴隶拍卖游戏, 偶尔会有失败者被 扔到仿造的斗技场中。如此种种的主题派对让圣

约翰成为一个充满争议的人物。他筹划的开发商 派对一年比一年奢华,不过微软在这上面花的钱 物有所值, 上干家开发商票名而来, 微软游戏部 与全球第三方之间逐渐有了业务往来。

为苹果麦金塔电脑开发游戏的一些小团队也 找上门来。1999年春,弗莱斯接到了Bungle的电 话。汉家名不见经传的小公司过去一直在为麦金塔 制作游戏, 代表作是(神话), 由于麦金塔用户太 少,这款代表作的销量也不过35万套。Bungleufi说 微软正在开发一部游戏机,于是希望借机扩大自己 的业务范围。Bunsie向微软展示的是他们的科幻新 作(光环)、那时它还是一款即时战略游戏。

1999年5月,Bungle在E3展中公布了已经改为 主视角射击游戏的(光环), 弗莱斯对DEMO进行体 验之后产生了浓厚兴趣。那时他刚刚完成了对 FASA Interactive与Access Software的收购。 看到Bungle的实力后,他认为微软不仅要取得《光 环)发行权,还要把Bungle实到手。由于业界对 (光环)的反响强烈。Bungie的发行伙伴Take-Two已经先行一步。于1999年8月收购了Bungie 19.99%的股份、并取得(光环)等4款游戏的发行 权。为了收购Bungle、弗莱斯支付了3000多万美 元, 与此前MGS的几次收购相比, 这已经是一笔 不菲的数字, Take Two认为占了便宜, 将股份 全部转让给微软。2000年6月19日,微软正式宣布 收购Bungle。

2000年秋季, Bungie从芝加哥搬到了雷蒙 德。微软将其安置在总部园区一角的"Bullding 100"办公楼,与他们共用一座楼的还有Encarta电 子百科全书团队。Bungie首席工程师Chris Butcher回忆说:"我们在小隔间里工作了几个星 期后, 所有的协作流程都开始破碎 ——我们坐在 自己的办公桌旁就完全看不到其他人, 我们产生 了一种被隔离的感觉,只能自己做决定,而不是 时常与同事探讨。"由于担忧Bungle的文化被微软 的大集团文化吞噬, 并因此影响到《光环》的开 发, Bungle的几位关键人物要求微软提供一座独 立的办公楼, 远离微软总部。"这不仅仅是因为我 们这里有一些高中辍学生,不仅仅是因为他们要 暖啤酒、養披萨饼盒子取乐。"Butcher说。

弗莱斯同意了Bungle的要求,他说服微软在 总部16公里9k的一个地方为Bungle张罗了一座办公 楼。那是一座灰色的建筑、外表平平无奇、看起来 就像一座仓库。但是在那里, 让全世界上干万玩家 **魂牵梦萦的大作正在诞生。这座不起眼的建筑就像** 微软的一个秘密基地, 即使是微软总部过来的同事 也会被保安拦在门外。微软的一位设计师Jaime Griesemer说,他的密码卡能够打开微软园区中的 "比尔·盖茨楼",但是却进不了Bungle的双色小 楼。弗莱斯为Bungle创造了一个几乎不受微软影响 的独立环境,也许就是因为这样才使得Gungle避免 了在文化冲突中被抹杀创造力的命运。

Bungie总部是一个自由的世界,不过在平常 任意喝啤酒、吃披萨之余, 到了紧张的赶工期, Bungle员工们也会毫无怨言地每天连续工作14/小 时。《光环》被确定为Xbox的首发大作,50多名开 发人员在灰楼里奋战了一年, 终于将游戏及时完 成。此时(光环)已经在微软的几次高调展示中被 媒体捧上了天。在大作如云的2001年,《光环》向 全世界展现了Xbox的威力。

RareHill

数十名员工因为无法融入微软的文化 以及巨大的压力而辞职……

TOPK

弗莱斯喜欢通过并购的方式扩张,但他的兴 趣仅限于中小型游戏工作室,对第三方大型发行 商不感兴趣。2000年,微软将任天堂、世嘉、 Square、EA、Capcom等都列入收购目标,可以 说除了索尼之外, 微软对其他所有游戏公司都有 兴趣。但弗莱斯极力反对,他相信微软可以自己 创造出超级大作。2000年初,微软与世嘉历时半 年的收购谈判破裂, 比尔·盖茨在一次会议中意 兴阑珊地望着弗莱斯说:"看来我们还是先别急着 进行大型并购。"这话就像圣旨,足以支持弗莱斯 继续他的内部扩张计划、罗比·巴赫也支持弗莱 斯收购小型工作室扩充自身实力。

"进入一个新业务领域最有保障、最简单的办 法是收购,但我一直在说我的团队也能做到。"弗 莱斯说。

微软财务部门对未来Xbox业务的盈亏进行了 预估,得出的结果是在未来8年内至少亏损8亿美 元、在最糟糕的情况下可能会亏损33亿美元。减 少亏损的惟一方法是学习任天堂的模式。即自身 平台上60%~70%的游戏由自己开发 —— 这是对 弗莱斯内部扩张策略最有力的支持。

2002年秋,微软游戏工作室在一个最大手笔的 井购案中暂时结束了急速扩张之路。当微软以3.76 亿美元收购Fare的消息传到Liungie时,劳苦功高的 Bungle员工们都惯惯不平,他们为微软创造了数亿 美元的收入,卖出的价钱却不到Rare的十分之一!

收购Rare是弗莱斯力排众议做出的大阳决 定, 3.75亿美元的价码几乎相当于MGS之前收购 的所有游戏工作室的总合。弗莱斯说服罗比、巴 体的理由是Rare为任天堂开发的游戏总销量超过

9000万套,以每套10美元净利 润的保守估计, Rare为任天堂 创造了至少9亿美元的利润。收 购Bungle后取得的成绩是弗莱 斯的信心之源, 她相信有数百 名精英的Rare会为微软创造更 高的价值。弗莱斯没有想过, 精明的任天堂不会将提钱树拱 手让给对手,既然任天堂慷慨 放手, 必然是料定Hare已经失 去往日的价值。

(新闻周刊)记者N'Gai认 为, Rare不仅是微软历史上最 失败的并购之一,而目"很有可 能是游戏历史上最失败的并 购"。在Rare身上花费的巨器致

使MGS的其他项目无米下锅。巴赫说:"我们已经 在Rare身上花了那么多钱,我不希望再在其他地 方乱花钱。"

Rare感觉到了MGS对他们沉甸甸的希望, 弗 莱斯与巴赫都希望巨额投资尽快产生回报。巴赫 要求Hare在两年内至少要开发5款游戏,但Rare 完全无法适应从NGC到Xbox的环境转变。雷蒙德 方面在日以继夜地催促,Rare在他们的英格兰庄 园式总部里承受着巨大的压力。Rare创始人斯坦 布兄弟在并购案完成后不久就拂袖而去, 带着他 们转让股份获得的?..78亿美元从此归隐,留下员 工们在水深火热中煎熬。2003年10月Rare的第一



款Xbox游戏(鬼屋大雪肠)发售。令人失望的游戏 质量与销量让Rane脸上无光。数十名员工因为无 法融入微软的文化以及巨大的压力而辞职。2004 年初,又有一批Rare员工辞职,理由是对微软的 管理以及新作的方向不满。同样对微软感到不满 的还有艾德 弗莱斯本人。

自从Xbox项目成立、弗莱斯发现自己不再是 微软游戏事业的一把手。微软游戏工作室是建立 于PC游戏之上。而Xbox是在家用机上开拓新战 场、微软任命了多位高层分走了弗莱斯的权力。 微软的游戏事务不再由弗莱斯说了算,除了头顶 上的罗比 巴赫、詹姆斯 艾拉德等上级外。同 级的谢恩·金、彼得·摩尔等也分走了弗莱斯的 权力。弗莱斯要考虑的不仅仅是MGS的盈利。济 要配合Xbox的整体战略。MGS同时开发的游戏名 达50款,还有数十款第三方的游戏需要弗莱斯监 督。最让他苦恼的是他对其中的重点大作并没有 完全的决定权,上级会因为整个部门和Xbox事业 利益的考虑要求弗莱斯妥协。2003年7月,弗莱斯 眼见(光环2)开发进度不足。提议将该作延期一年 发售, 却被巴赫当面否决, 艾拉德、摩尔等也指 贾弗莱斯不应过于纵容Bungle, 开发团队应该为 大局着想, 克服困难。这次会议后, 弗莱斯产生 了辞职的念头。

弗莱斯与艾拉德之间的恶劣关系在微软游戏 部门众所皆知,艾拉德崇尚EA模式,认为只要给

开发团队调拨更多资源,就可以使其尽早完成游 戏开发,在限定时间内做完游戏应该是开发者最 重要的职责; 而弗莱斯认为制作游戏就像创作艺 术品、需要的是灵感与创意。因为某些突然涌出 的创意而增添新元素、耽误开发时间是常有的 事,只有这样才能创作出优秀的游戏,游戏开发 者应该专注于制作优秀的作品,不应受到商业战 略的制约。但在大多数时候,拥有决定权的董事 们更青睐于艾拉德的意见。因此被称呼为"小盖 茨"的艾拉德成为X360计划总指挥,这更进一步坚 定了弗莱斯离去的决心。

2003年末。由于《鬼屋大冒险》销售惨败,当初 一意弧行买下Rare的弗莱斯被当初反对收购的其 他高层经理暗地里指指点点。由于这笔交易损失惨 重, 罗比·巴林要求裁员和缩减开支, 这是致力于 扩张政策的弗莱斯最不愿看到的结果。弗莱斯先是 砍掉了一些无关痛痒的职位,但与巴赫提出的数百 人裁员目标相比可谓杯水车薪。当弗莱斯忍痛进行 了大裁员之后,对(光环2)发售时间的争吵最终令 他忍无可忍。为确保(光环2)的开发质量,弗莱斯 不顾上层的决议,私自将《光环?》发售时间制定为 2004年秋季,为此付出的代价是失去了在最高决策 "委员会"中的发言权,一些对游戏毫无认识的管理 者取代了他的位置。弗莱斯对走向官僚化的MGS 心灰意冷,2003年末他向上级提交了辞呈。

"太多太多的事让我不得不离开。"弗莱斯说, 在微软游戏工作室的工作异常忙碌,留给家人的时 间实在太少, 弗莱斯希望多一点时间陪伴孩子。当 然,这只是弗莱斯和平离去的一个借口。弗莱斯辞 职的官方新闻稿由罗比·巴赫审阅后亲自向媒体发 布,可见这起事件对微软的敏感性。

弗莱斯走后。美籍韩国人谢恩·金取代了他 的位置。2004年1月,微软游戏工作室从吞并式急 速扩张转为向第三方"借兵"。此时正是X380游戏 开发全面展开之时,"微软出钱,第三方出力"是 谢恩 - 金筹备X360游戏阵容的主要策略。



收购开发商从来就不是万能药,它制 造的问题比解决的问题更多……

TOPIC

"家用机是微软、索尼、任天堂之间的三国之 战。如果我们还没胜利,说明战争还没结束。" 2008年,谢恩·金在旧金山的一个游戏展示会中 如此说道。

谢恩·金接手MGS后,开始大刀阔斧的进行 裁员、将弗莱斯多年来扩张的战线全面收缩。名 制作人Tim Schafer的《脑航员》拱手让给了 Malesco, Lorne Lanning的(阿比逃亡记 陌生 人之怒》转给了EA, MGS旗下体育游戏系列被全 部取消,一些碌碌无为的工作室被扫地出门。谢 恩 金的原则是: 既然各工作室被微软吸收后总 是水土不服,不如花钱与名家名门合力打造独占 大作。于是谢恩 金在收缩战线的同时、将资本 投向Epic、BloWare、硅騎士、Real Time Worlds、Q Entertainment等第三万开发商。 Xbox时代MGS的战略主旋律是"收购",而X360时 代的主旋律是"收买"。

哈佛MBA毕业的谢恩 - 金深谙经商之道。 1989年他以实习生的身分加入微软,被安排的第 一份工作就是在市场部做销售。一年后他转正时 已经捞到了市场部的一个经理职务。3年后他被调 到微软的消费电子产品部担任国际营销经理。 1995年。他与弗莱斯一起被调到新成立的游戏 部。谢恩·金是弗莱斯的下属。负责执行弗莱斯 制定的收购计划。与彼得、摩尔一样、营销与公 关是谢恩 金的强项,擅长与第三方打交道。摩 尔与谢恩一起掌管微软第一方与第三方的游戏发 行, 借第三方之手打造独占大作是他们的共识。

在谢恩 金的办公室里, 总是堆满来自各个 公司的游戏企划书。谢恩最关注的是企划书封面 上游戏工作室的标志,他认为开发商的名气就是 预测游戏潜力最直观的因素。谢恩通过精兵简政 与取消游戏项目省下了大笔开支, 这笔钱是为第 三方开发商而留。

2002年微软游戏部正式更名为"微软游戏工作 室"(Microsoft Game Studios), 与索尼的SCE 全球工作率一样、MGS的主要职贵是制作和"采 购"独占游戏。每年微软都会向MGS划拨大笔预 算,这些钱主要有三种用途,其一是MGS内部工 作室的开发经费,其二是向第三方开发商提供的 开发费补贴, 其三是向第三方发行商提供的宣传 费赞助。彼得·摩尔负责与第三方发行商打交 道,而内部工作室与第三方开发商的管理是谢 恩·金的职责。

FASA、Rare等公司被收购后,在企业文化 与制度的冲突中丧失了昔日风采,由此引发的一 系列管理与财务问题让谢恩 金心有余悸。200/ 年他曾在游戏开发者大会的一个座谈会中说:"收 购开发商从来就不是万能药,它制造的问题比解 决的问题更多。我一直都不是很热衷于收购开发 商。"

谢恩·金曾经有过一些收购尝试,但不愿出 价太高。他曾试图收购BloWare, 却被其主要持 股者Elevation断然拒绝。谢恩退而求其次,仅买 走了(质量效应》的独占权。购买BloWare需要花 费数亿美元, 得到的可能只是两三个游戏系列的

独占权, 而用这笔钱向世界各大开发商厂撒网, 至少可以得到十几个独占大作。微软需要的是在 最短时间内争取到最多的独占游戏,趁PS3危难之 时以最快的速度扩大市场份额, 抢走潜在用户。 将"收购"的钱用于"收买"是最神速的独占之道。 谢恩的合作提案对第三方很有吸引力。由于次世 代游戏的开发成本与风险都很高。微软提供的资 金与技术不仅可以将投资风险降到最低,而且可 以通过与微软的合作促进次世代的技术积累。微 软会以雄厚的资本将其独占游戏打造成一线品 牌,第三方可从中长期获益。对于第三方来说, 这似乎是一笔稳赚不赔的生意。全球各地的游戏 开发商踊跃加盟微软的合作计划,在谢恩 金的 办公室里堆满了第三方递交的游戏企划书, 具中 不乏Epic、Valve、BioWare等全球顶尖游戏工作 室的野心之作。MGS每年有超过一亿美元的游戏 开发资金可以向第三万提供、按照次世代3A级大 作每年约1000万美元的开销,这足以包办10款独 占大作的开发。

谢恩 金的策略确实获得了成效,当索尼在 缺乏大作的困境中尴尬面对世人时,微软通过与 第三方的合作为×360赢得了《战争机器》、《质量效 应》、《除暴战警》、《蓝龙》等大作,迅速抢占了次 世代市场。在日本,MOS的开发商赞助政策取得



了前所未有的成功,坂口博信、水口哲也、板垣伴信、稻船敬二等名制作人与MGS建立了系密的合作关系,通过他们牵线搭桥,微软资助日本多家游戏开发商为×360开发独占大作。

但这轻易得到的成功却是建立于流沙之上, 与微软密切合作的第三方开发商环竟是有独立经 营权的企业实体,微软的资金帮助他们建造了品牌,在短期内实现了双赢。而当合同期结束,微 软的独家发行权失效,曾经的X360标志性独占游 戏很可能会变成令微软尴尬的跨平台游戏,即使是微软拥有永久所有权的品牌,也有可能因为开发商的变更而没落。Real Time Worlds由于与微软关系不佳而不再开发(除暴战警2),Blzarre Creations被Activision收购后至今没有(世界街头赛车)新作消息,微软牢牢掌控着(光环)的知识产权,但没有Bungle的(光环)难免令玩家担忧。"(战争机器)系列"也有跨平台的危险,Epio Games与微软为了(战争机器)的网络下载内容而闹得关系紧张,Epio希望将这些内容免费提供给玩家,而微软要求采用收费下载。微软仅拥有(战争机器)一二两代的独占发行权,《战争机器3》能否继续保持X380独占仍是未知数。

随着第三方次世代游戏开发技术的成熟,以及PS3装机量的提高,当初令第三方枰然心动的条件已经很难再起到同样的效果。不仅发行商坚决实施跨平台战略,开发商也在全面跨平台。MGS的"收买"战略完成了历史使命,在PS3与X380实力日益接近的新时期,MGS需要起用新战略。过去阵营分明的开发商们纷纷摇身变成次世代战争的中立国,战争的结果将取决于第一方的自身实力。现了一个大圈之后,MGS又回归到内部扩张之路,不过这次它的扩张不是通过吸收外部工作室,而是直接招兵买马建造自己的游戏工作室。

新的王朝

皮克斯是我们的目标,不过我不知道 能不能做到1300人的规模……

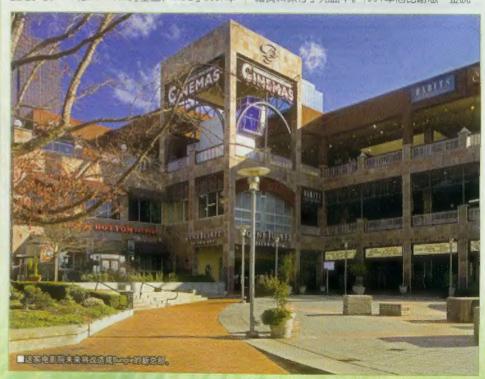
TOPIC

MGS对英国的游戏开发商精有独钟,Rare的 悲剧性收购被人冷嘲热讽,但微软对其始终不离 不弃,无论是弗莱斯还是谢恩·金,总是不断告 诉人们:"Rare对我们至关重要"。2002年后, MGS的又一宗大型并购同样是瞄上了英国开发

2006年4月MGS宣布收购Lionhead工作室。鉴 于之前收购Rare的金额被人拿来说三道四、这次 MGS没有公布收购Lionhead的价码。Lionhead长 期份演微软第二方开发商的角色,收购之举只是 给了它一个正式的名分,同时化解其财务危机。 由于(黑与白)、(神鬼寓言)等游戏大获成功, Lionhead在本世纪初迅速扩张,到2005年时已经 有220名员工,这意味着每个月发的工资都要超过 100万美元。2005年末,Lionhead报以厚望的《黑 与白2)和《电影大亨》销量不佳,巨大的资金漏洞 无法填补。2006年初,创始人彼得·莫利纽只能 与发行商探讨收购事宜。当时对Lionhead感兴趣 的发行商有3家,最后莫利纽选择了已经合作多年 的微软。在谈判期间Lionhead主动裁掉了50人。 谢恩相信收购Lionhead不会领Rare一样成为一桩 亏本生意。Rare的一蹶不振是因为其作品风格成 型于任天堂时代,与微软的成年玩家群不匹配。 而Lionhead在成年核心玩家中享有盛名,为微软 打造的《神鬼寓言》是Xbox时代最成功的原创 RPG。为迎合微软的需要,莫利纽对Lionhead的 人员组成进行了调整,PC游戏开发团队被裁或转 为开发X380游戏。莫利纽没有透露交易详情,不 过他说微软出的价格"相当理想"。

谢恩·金在收缩MGS内部战线的同时收购 Lionhead、反映了他对欧洲战场不同的战略部署。索尼在欧洲拥有伦敦工作室、Guerrilla、 Evolution等实力强大的第一方工作室,而微软根 基薄弱,谢恩担心欧洲成为索尼大举反扑的战略 要地。以Rare和Lionhead为基础,MGS于2007年 5月在英国建立欧洲分部、谢恩·金委任MGS二当家菲尔·斯宾塞(Phil Spencer)掌管MGS欧洲分公司。顾家的斯宾塞不得不漂洋过海,来到英国指挥欧洲战略。

斯宾塞在微软的资历比谢恩还老,1988年他以软件开发实习工程师的身分加入微软,如果论资排辈他应该算谢恩的前辈。在微软的头5年,斯宾塞在CD-ROM部门开发了多个基于CD-ROM的软件,当时大容量的CD-ROM就是多媒体的代名词,斯宾塞开发的软件是利用容量优势将海量书籍资料保存于光盘中。1994年他比谢恩·金晚一



年转到微软消费电子部门,负责的仍然是软件开 发,他率领的团队开发了最早的多媒体作品通用 认证体系以及网络银行交易安全系统。又过了5 年,斯宾塞才从工程师转型为管理人员。2002年 微软游戏工作室正式成立后, 斯宾塞被转到该部 门, 当时的职位与谢恩相同, 都是弗莱斯手下的 四大金刚之一, 谢恩管理的是商业策略, 斯宾塞 管理的是MGS总部之外第一方游戏的开发。

与彼得·摩尔、谢恩·金等时常露脸的微软 游戏事业高层相比,菲尔·斯宾塞非常低调。但 却是一个地地道道的狠角色。2008年6月12日,微 软互动娱乐部发生大地震,全球营销副总裁杰 夫·贝尔(Jerr Bell)下台。杰夫·贝尔曾是克莱 斯勒产品战略部副总裁、2008年加入微软。由于 经常在网络论坛上与玩家对驾而广为人知。他的 黯然下台真实原因未明,2008上半年X380在欧洲 被PS3击得溃不成军可能是主要原因。在杰夫·贝 尔下台的同时,谢恩·金的职责转为"高层战略性 外部合作关系管理",微软游戏工作室的管理权交 给了菲尔·斯宾塞,他从微软游戏工作室欧洲区 总经理晋升为集团总经理。斯宾塞上台后,微软 游戏工作室进入了血雨腥风的新时期。

菲尔·斯宾塞有"成本杀手"的美誉,为了控 制成本,他可以毫不留情地裁员。2007年9月,在 微软多年来碌碌无为的FASA工作室就是被斯宾塞 勒令关闭,之后不到半年他又陆续关闭了Hired Gun(《光环2》Vista移植版开发商)和Carbonated Games(休闲游戏开发团队)。在FASA被关闭的同 一个月,"3B叛逃事件"令业界震惊,BloWare、 Bizarre Creations与Bungle的离去造成微软阵营 一片哗然。祸不单行,当用售价下调200美元的 40GB版PS3上市,PS3在全球范围销量大幅超越 X360。投资者与合作伙伴弥漫着对微软游戏事业 的恐慌情绪。

BioWare与Bizarre都是微软的第二方开发 商, 如今风华正茂时却拱手让给了第三方, 栽培 多年的心皿付诸东流。更加令人不解的是Bungle 的圈去。菲尔·斯宾塞曾说:"没有(光环) 就没有Xbox。"按理即使被软放弃了整个 MGS, 也应当留住Bungle, Bungle 的离去暗示其与MGS之间的矛 盾已经到了不可调和的地步。 斯宾塞推行的进度与成本严 格管控制度可能是Bungle惠 去的原因。自从对Bungie问 护备至的弗莱斯走后, 谢恩 与斯宾塞给Bungle施加了很 大的压力。比尔·盖茨曾在 (时代)杂志中宣布将以(光环3) 阻击PS3, 2008年底之前完成(光 环3)是MGS向Bungle下达的军令状,

然而Bungle就像大多数明星工作室一样又一 次漫不经心地跳了票。Bungle追求自由、不想受 到任何约束。

2007年夏季, Bungje完成了(光环3)的开发, 游戏成品交给微软后。已经存够钱的Bungle决定 为自己"赎身"。为微软效力7年后,Bungle恢复了 自由身。此时Bungle的员工总数为163人,微软为 它建造的灰色小楼已经不够用,他们花钱将一家 Kirkland硬件商店改造成一座充满未来风格的新办 公楼, 这座楼叫做"碉堡", 外壳以金属覆盖, 根 符合Bungle的作品特色。这座楼由现任Bungle总 裁哈罗德·莱恩(Harold Ryan)亲自设计,他从临 聘测试人员做起,一直爬到如今的地位。他用微

> 软的绘图程序VISIO设计了"碉堡"的建筑构 造。这也只是Bungle的一个临时办公 所,明年1月,他们将搬进贝尔维

> > 尤市中心一个8000平方米的新办 公楼, 那是由一座多层电影院 改造的宽阔大办公楼, 今后 Bungle的工作区将会开阔无 比, 层高达9米。至于原来 2400平米的"碉堡"将会另做它 用。莱恩说,新办公楼可以装 下更多员工,便于Bungle今后 的扩张。Bungle将会用更多的人

才创造更出色的游戏。 Bungle要扩大到怎样的规模?

莱恩笑道:"皮克斯是我们的目标,不讨我 不知道能不能做到1300人的规模……那样我们得 建造整个办公园区。"



未来是跨平台的时代,第一方的实力 将决定主机战争的胜负。

TOPIC

2008年中斯宾塞掌管微软游戏工作室后,开始 对一些更具影响力的工作室下手。2008年秋,全球 金融危机爆发,微软集团20多年来利润只升不降的 神话被打破, 好不容易实现盈利的微软娱乐设备部 重见赤字。同时X360全球降价50美元,斯冥塞需要 从其他地方缩减开支,裁员是最直截了当的手段。

被斯宾塞痛下杀手的大多是PC游戏开发团 队,曾为MGS的扩张立下汗马功劳的Ensemble工 作室也在劫难逃。斯宾塞曾希望将Ensemble转型 为家用机游戏开发商,《光环战争》就是斯宾塞给 Ensemble的机会,他希望该作能够像改变家用机 FPS命运的《光环》一样,实现即时战略游戏在 X360上的完美转型。但事实证明即使是Ensemble 也无法让家用机玩家真正接受RTS。《光环战争》 的开发质量没有达到斯宾寨的预期,游戏开发临 近尾声时, Ensemble的所有员工被召集到一间大 会议室里,斯宾塞宣布了关闭Ensemble的决定。 那时为《光环战争》拼命加班的Ensemble员工们感 到了痛彻心扉的失望。

Ensemble工作室的关闭在PC玩家中激起强烈 反响。(电脑游戏世界)编辑Jeff Green说:"我 实在无法接受Ensemble的离去,以及微软对他们 的所作所为。对很多PO玩家来说,Ensemble就像 王冠上的宝石。

微软游戏工作室的创始之本也被斯宾塞抛 弃, Ensemble工作室关闭同日, (微软飞行模拟

器)开发团队ACES工作率也结束了20名年的历 史。至此微软抛弃了所有无法顺利转型到家用机 的PC游戏团队。

斯宾塞对微软的PC游戏团队进行清扫的同 时,MGS正在向业界广募英才。2008年10月(潜龙 误影4)助理制作人Ryan Payton, Gearbox设计 师Corrinne Yu和她的丈夫Kenneth Scott(前id Software美术指导)、前Bungle编剧Frank OConnor与前Pseudo Interactive技术总监David WU等陆续加盟微软。比起收购游戏工作拳,直接 挖走顶级人才成本要低得多,同时又可以避免企 业文化冲突。暗中招兵买马筹备半年之后,微软 借Comic-Con漫画展之机宣布成立343 Industries, 今后由其负责(光环)所有关联产品。 该工作室育3个团队同时进行(光环)新作开发,在 Bungie的(光环 致远星)之后, 843 Industries开 发的(光环)新作将与玩家见面。按照斯宾塞的规 划, 今后每年都将有(光环)新作诞生。343 Industries集结了大批业界精英,又有从Bungie重 金饭聘的"(光环)系列"核心开发人员,今后将成 为MGS的王牌工作室。Bungle首席制作家Frank O Connor目前担任343 Industries创意总监。他 说:"我们已经对未来6年进行了规划。

斯宾塞张罗着扩张343 Industries的同时, Rare与Lionhead也在扩招。Turn10工作室正在为 成为微软的Polyphony Digital而努力。斯宾塞希



▲343 industries将会负责《光环》的全面跨媒体发展。

望在未来几年内, 微软游戏工作室的开发实力能 够超越索尼与任天堂,未来是跨平台的时代,第 一方的实力将决定主机战争的胜负。任天堂的胜 利证明了依靠第三方联盟夺取霸业的时代已经过 去, 强大的第一方力量才是引领业界的根本。微 软已称霸软件业30载。斯宾塞相信软件的世界永 远是微软的天下。



软的Xenon项目继续前进。艾拉德心生商 原、想要离去,却只是虚惊一场。"Xenon 之书"让每个人都能总题全局。尤为难得的是,这 本书没有被泄露出去。市场宣传人员赫布通过社 区激发了玩家对下一代主机的兴趣。最重要的 是。微软下一代游戏阵容得到了极大地加强。第 一方Rare和第三方Bloware等等都在奋力前行。 Hare原来为Xbox制作的两款作品转到新平台上之 后都有更好的表现。而且, Xbox LIVE平台还是 绝佳的体闲游戏开发与发行平台。

微软为游戏开发环境和开发工具倾注了大量 资源,第三方可以在一整套完善的开发环境下专 注于游戏本身的制作。另外,视软终于与EA就 Xbox LivE的收入分享达成了协议。在微软裁撤 了自己的体育游戏部门之后, EA公司也决定在微 软的新主机上投入大量资源以领跑市场。而另一 間景级游戏发行商Activision也为新主机的首发献 上了(使命召唤?)。索尼PS3延误,第三方在空档 期支持微软也就成为唯一的选择。不过。索尼和 任天堂都宣布了自己的新掌机计划。这让微软在

游戏市场显得非常单薄。

微软吸取了初代Xbox主机因为缺少面向日 本市场的游戏在日本惨败的教训,为X360极力 拉拢日本的开发商。日本的游戏开发商由于索尼 的霸道和西方市场的重要性, 也纷纷予以积极回 应。微软投入大量精力为X360准备RPG游戏, 不少重量级游戏制作人或者强力人物, 如坂口博 信、水口哲也、阪垣俘信还有五反田义治、冈本 吉起都与國软进行了秘密接触,为X380制作日 式游戏。

CHAPTER 34

通常調

The Hardware High Tide

在2004年,Xenon的硬件工作达 到了高潮,而Xbox业务本身也达到了 高潮。2004年早期的时候,IBM、ATI 和SIS仍然在芯片设计上苦战。索尼 在2004年4月宣布第一枚CELL芯片从 IBM芯片工厂出货, 让微软的设计团 队又增加了一些小小的恐惧。这清楚 的说明, 如果索尼愿意的话, 可以最 早在2004年推出PS3.不过考虑到PSP 的宣布,索尼不太可能同时推出两台 主机。索尼可以先突击占有97%掌机 游戏业务份额的任天堂, 然后再为视 软操心。而且,它还可以推迟发售日 期, 趁机等待PS3的制造成本降下 采、等待更有成本效益的晶圆。推迟 发售也给了索尼时间拿出更好的图形 解决方案。索尼正在与NVIdia谈判。 因为没有能够用自己的技术设计出一 枚图形芯片。推迟一些,索尼也不会 手忙脚乱。每年PS2的软件授权费有 10亿美元,索尼并不急于早早地自己 下手终结这个现金流。索尼有很好的 计划, 但是它给了微软所需要的一个 幸运的突破。微软可以在2005年的圣 诞季节占领那些最核心的狂热玩家。

绝大多数玩家都不知道他们的主 机有多么复杂。芯片设计已经成为一 门伟大的科学, 而它还有自己黑色艺 术的一面。而要把所有的工作都准确 完成, 就是一项伟大的事业。要预言 一款大作或者一枚复杂的芯片能否按 时交工更是困难。IBM为X360设计的 芯片有1.65亿个半导体晶体管,也就 是控制芯片电子流, 令游戏主机拥有 生命的基本开关。如果其中任何一个 出现了逻辑错误或者不能正常运作, 整个芯片就不能正常工作。如果制作 晶体管的任务平均分配给IBM的450名 工程师,他们每个人将需要负责36万 个晶体管。可以想像类似于在一个超 巨大的蔣布上放置1.85亿个灯泡。如 果你没有把它们正确连接好, 成排成 排的灯泡便要罢工。

在不到两年的设计周期之内以人 力手工完成这样的芯片是不可能的. 所以芯片设计师依靠自动化的工具完 成工作。他们将问题分解为不同的层 级, 系统架构师专注于处理大型功能 模块的电路图, 而布局图的设计师负 责料理晶体管的规格, 并把它们连接 起来。一个复杂的半导体就好像是一 张穿越无数高楼大厦的城市道路网一 样复杂。为了设计一个芯片,工程师 不得不确保某个人能够沿着大路飞奔 或者坐电梯上升以从城市的一个地方 快速移动到另一个地方。

也许芯片设计中最令人恐惧的事 情是直到工程师们完成设计之后才出 现的, 工程师们称完成设计为流 片"。他们会将设计拿到工厂里去。桐 造工程师开始制造,一般需要12到18 周。心片回来后,一般第一次是不会 正常工作的。工程师们不得不卷起袖 子发现问题所在。他们会修正设计, 然后再等12到16个星期以确定修正是 否正确。有时候工程师团队在会在抓 BUG中陷入无休止的循环、最后不得 不做出极为痛苦的决定, 取消芯片的 设计,而公司因此复受巨大的损失。

Xenon项目微处理器设计团队的 首席工程师经理伊兰·斯皮林格自从 微软和IBM在2003年8月签订合同开始 就在高速运转。他的团队在七八个工 作地点集合了421名工程师赶工Xenon芯片。一个要命的任务是为系统 总线设计逻辑通路。也就是主内存上 连接微处理器和图形而片的信息快速 路。因为总线是IBM设计的,所以必 须把界面和自己的微处理器结合起 来。但是他们还需要把ATI的位片也 同样处理。这意味着IBM实际上在 ATI芯片设计上进行工作。如果换了 其他供应商, 例如英特尔和Nvidia, 这种事情根本就不可能。

在外部, 观察家怀疑微软是否仅 仅是从IBM那里得到了一个准备卖给 其他人的芯片,仅仅是做了点小小的 改动而已。但是斯皮林格说、微软要 求的改动深入到了指令集层次 就意味着IBM已经制作好的核心已经 有了更动 一 这就说明整个设计需要 从头开始确认。有些指令与 PowerPO架构不兼容, 由微软拥有 所有权。但是IBM拥有这枚为微软设 计的芯片的权利。有权在它想要的时 候再次使用。

"这完全是一枚定制的芯片。"斯 皮林格说道。斯皮林格和他的工程师 们与在山景工作的微软CPU架构团队 杰夫·安德鲁斯每天都保持接触。他 们每天都争论很多事情,但仅限于技 术层面。微软与IBM的斗争源远流 长,每个人都知道他们在项目上都必 须特别小心且具有外交手段。

"我们一起做出妥协,"斯皮林格 说道。"一开始是两个团队进行交 流,但是后来合作更加广泛,他们直 接与我们的工程师进行对话。

有些妥协非同小可。2003年, BM认识到必须回缩战线。原来的目 标是主频3.5G赫、但实际上目标只能 到到达3.2G赫兹。否则,芯片的良品 奉会非常之低,微软利IBM的成本都 会大幅增加。

另外一个IBM做出的退让是它不 能够实现乱序执行。这是一项现代技 术、微处理器可以凭借此并行执行多 个任务, 就是不论次序把一串指令分 解到3个平行的线路上,这样可以快 速执行, 然后在完成的时候重新组合 成正确的顺序。

相反,IBM不得不让核心按照更 加简单更加原始的顺序执行。乱序执 行需要更大的CPU空间。潜在地推高 了成本, 增加了风险。当微软的杰 夫·安德鲁斯来到强·托马森那里告 诉他这个消息的时候, 工程师们炸营 了。许老山景团队大大的技术梦想一 个个的破裂了。

"你总是设想自己能够做的最好 的事情,但是现实会无情的插上一 园。"尼克·贝克尔说。"你要忍受各 种反复, 有时候还要为坏消息大吃一 惊。"

"我们总是担心跟不上进度。"负 责此项目的ATI工程副总裁鲍勃·菲 尔德斯特恩说。"2005年是板上钉钉 B9. '

在周期的早期, 两个公司就开始 模拟工作以找出设计中的BUG。他们

使用了业界工具,还有IBM专有的技 术,这样他们就可以模拟设计的每一 个模块, 并且在软件中进行除错。并 行测试各个芯片子系统的流程有其局 限和风险, 因为这样的测试不能搜索 出CPU内部牵扯到另个模块的最复杂 MEUG.

"这样做事情并不寻常,"斯皮林 格说道。"但是这是我们能够赶上进 度的惟一方法。我们不能够等到最后 所有的事情都做完了之后再却确认是 否正确。如果我们这样操作,就可以 向终点进发, 最后描手不及的情况会 少很多。

"项目的规模非常庞大,"他说 道。"ATI在好几个地方有工程师,还 要和位于亚洲的制造商协同工作。

福德与尼克·贝克尔在2003年8月 份稍微松了一口气, 因为团队中拥有 了34岁的图形高手彼得·比尔奇、他 原来为SGI工作了十年,而电脑图像先 锋SGI公司处境艰难,因为PC机已经 超过了SGI生产的老式工作站。在 SGI. 比尔奇是戴夫·奥尔顿的手下, 后者现在是ATI的副总裁,而且比尔 奇还认识很多其他的ATI工程师。比 尔奇成为微软在图形芯片上的领头 人。当他就任的时候,很多人都开玩 笑说老SGI的工程师团队又重新回来 了。硅谷原来最酷的事情是从事用超 级图形计算机进行复杂的天气运算的 工作,现在则是制作游戏主机。





比尔奇·圣定的相信嵌入式DRAM解决方案,也就是在图形芯片旁边加上一块额外的内存,已经是一台游戏主机的成熟理念。索尼在HS2上使用了这个理念,但是现在的解决方案中能够放进去的内存数量有更大的意义。对于AI的菲尔德斯特恩来说,拥有比尔奇和福德这样的工程师实在是上帝保佑。微软和Nvaa谈论软件和硬件的时候,简直就是想要把油和水混在一起。现在Ai和微软就位的人员在完成项目时说着同样的语言。

"有时候,你会看到一群人坐在 房间里面,分不清谁来自微软,谁来 自AI。"

因为是一个半定制的芯片。所以 微软能够采用已经使用过的大块设计,并且在各种条件下进行测点。但 是要完成这个艰巨的工作。时间还是 很短。2004年,AFI在代码为C1的项目 上在三个不同的地方有180名工程师。

幸运的是,这个团队在寻找和修 IFLOO的问题上取得了很大进展。工程师可以借助来自Mentor图形公司的软件和硬件进行系统模拟。他们可以在设计师完成之前发现系统中的设计错误。然后可以指导设计者,帮助他们修正设计,消除错误。

拉里·杨指尔尼克·贝克尔拿出一个并行检测尽可能多的工作的计划,而不是等到最后再去一个个确认。微软的硬件团队现在已经超过了200人。

"我们在那个夏天达到了我们所说的高潮。"加州。景团队的硬件评估总监莱斯利,里"德说道。"我们结束所有工作,进行首发的时间到了。"

格雷格·吉布森将他的人马安排 去做工程确认。乔纳森·海耶斯团队 的工业设计已经完成。唐 柯伊纳的 团队已经转向测试用户界面软件,并 从克里斯金面向随机消费者的调查中 获取反馈。但是硬件的外观和魅感已 经完成,这就意味着吉布森的团队最 终可以面向一个单 的设计,只用测 试一套组件。

告布森想要在芯片完成之前测试 所有的子系统。第一个任务就是拿一个早期的开发机苹果麦金塔G 5 开力,拆散并移除主板。团队破解了主板,这样他们就可以再上面运行。些已经完成的硬件。他们测试了OVD驱动器、无线游戏控制器以及一个由特雷西、夏普和迪纳特(莫雷阿斯领头的团队所写的操作系统。告布森的团队将,这些子系统集成起来进行测试。就可以将某些风险逐出日程表。他们不需要等到每个东西都完成之后才开始测试。

uM的CPU的第一个版本于2004 年8月出厂。不是所有进行中的功能 都在这枚测试芯片中体现了出来。它 被称为0.9版。因为传统上命名第一 枚芯片的的版本号是1.0。安德鲁斯 与主板工程师协同工作。一起经历数 百个步骤,这样一天就可以拿出一到 两块能够工作的主板。比尔盖茨访问 了上景团队的实验室, 工程师们在里 面除着芯片。当他听到能做什么不能 做什么的时候,他说道。"其实你们 的意思是,这才是0.1版?"但是这已 经足以启动系统了。所有依靠微处理 器的系统现在都可以进行测试了。 2003年9月,BM拿出测试芯片之后的 一个月, ATI也对其图形芯片进行了 流片。

因为图形芯片和CPU对时间非常 敏感,所以在剩余的组件中有很多工作没有得到大力衰扬。台湾的SIS设计南桥芯片,也就是允许主芯片与硬岛或者外界交流的输入输出芯片。阿达麦克说,这枚芯片从来就按照日程表行进,而且并不醒目。这就要感谢一名名为雅斌。西姆的工程师,他经常去台湾做访问,以至于酒店的经理都要请他出去吃饭。他在SIS的联系人经常请西姆出去,以至于联系人的孩子都管他叫"雅斌叔叔"。

希捷开始建设产能来制造微软所 需要的2.5英寸硬盘。虽然它在2004 年的时候还没有和微软签下合同。但 是却仍然希望赢得这项业务。这家位 于斯科特谷的硬盘生产商的资采财务 副总裁始特 奥马利及其团队与设计 团队密切合作,以确定他们需要提供 什么样的硬盘。个人电脑业务上走在 下滑曲线上, 在中国这样的地方。 200到300美元的电脑随处可见。这些 电脑也需要与希捷计划中为微软提供 的同样的硬盘。这就意味着希提可以 考虑把为微软制造的硬盘寻找其他的 去处。奥马利对于为微软提供三四十 美元的硬盘非常自信,而他们为微软 初代Xbox提供的硬盘价格高达50美 元。而微软的规划是两种配置,一种 **向硬盘**,一种没有硬盘, 这将非常有 利于这种业务模式。

对于微软来说,它越来越清解地等识到,索尼和任天堂都无藏在2006年发售主机。日本公司都在掌机市场的战斗中无法脱身,他们都想努力捆住游戏开发商和发行商,让他们为自己的PSP和NDS制作游戏。游戏开发商们再也没有带宽挤出来可以为PS3主机制作游戏。EA的CEO拉里普罗布斯特决定将资源倾注到制作Xenon游戏上来,因为他仍然不需要安排任何人手制作PS3游戏。如果两台机器都同时出现的话,普罗布斯特说他将为PS3安排更多的资源。因为EA的数于开发人员足以决定微软的首发

还有一项技术处在交叉口上。索尼说他将为自己的PS3主机加上一个蓝光高清级动器。索尼的想法是,公司已经将高清视为一条技术链。它一开始就拿可以存储更多数据的高调保片作为起点。主机包括HDM支持,这个界面可以将视频更快的传输到电视显示当中,并且内嵌了高清分辨显示技术。这条技术链非常昂贵,但是会将高清游戏与上一代游戏显著地区分开来。

问题在于,如果蓝光没有在合适 的8时候准备好,将会为PS3增加上百 美元的外部成本。与此同时, 索尼自 己在PS3芯片上的合作伙伴东芝公司 为高清碟片提出了另外一套格式。其 HD DVD格式使用了蓝色激光技术, 可以在一张碟片上储存15G到30G的 内容。索尼也采用了蓝色激光技术, 但是他们的容量M25G开始起步,并 且可以扩展到50G。这两种格式都可 以存贮大量数据。但是看起来蓝光拥 有更高的成本。索尼不断地为自己的 蓝光阵营争取盟军, 尽管东芝是 CELL芯片的伙伴,但却也是对手, 因为它是HD DVD阵营的主要成员。 突然之间,关于标准的战斗似乎有升 级成内战的威胁,就像是20世纪80年 代Beta与VHS格式之间的战斗。双方 的技术差别并不明显, 但是如果两种 标准都进入了市场,每个人都可能是 输家, 因为消费者会迷惑不定, 怕自 己接纳的新技术迟疑不决, 最后很快

微软Windows数字媒体部的副总 裁阿米尔·马基曲米尔在索尼开始做 出与蓝光相关的技术选择时就开始留 意索尼的动向。微软与东芝合作研发 了HD,可以为HD DVD增加互动内 容,而且微软决定在定于2006年发售 的Vista操作系统中使用这项技术。 索尼则采纳了一种Java技术。蓝光 阵营还采用了一种称为3D:的破解技 术,而马基迪米尔木喜欢这项技术。 微软想要支持东芝所鼓吹的名为"可 鸭理复制"的理念。它允许消费者制 作个人使用的拷贝而没有侵犯版权的 风险。马基曲米尔还深入考察了蓝光 技术究竟有多昂贵。他和助理乔迪 里巴斯与供应链上的所有厂商都进行 了交谈, 以确定成本。回来的信息经 过过滤,得出结论就是索尼不可能达 到这项技术的成本目标。结果就是. 现在对蓝光非常不利。这个战略最终 会在微软为X380制定宏伟目标的时候 产生影响。

而在这个时候,Xenon团队可以 自由地做出自己的选择。艾拉德的团 队再次咨询了游戏开发商,并注意到几乎没有人用足了初代Xbox上4./G的空间。他们只需要更快的访问速度,这样就可以将硬盘上的数据更快的康取出来。新的12倍速光驱会更快,而且,双层的DVD。盘片也可以存储两倍的数据。而且微软还可以提供压缩数据技术。没有一名开发商急不可待地要填满60g的数据。微软观察了形势,但是仍然决定如果市场需要电影播放功能,在随后将HDDVD驱动器作为附件设备发售。但是对于游戏光碟来说,只用DVD就可以了。最后,如果游戏公司需要的话,他们总是可以为一个游戏使用多张碟片的。

"没有一个游戏开发商说这个对 他们来说非常重要。"艾拉德说道。

微软的 I 程师们非常高兴,因为他们可以在格式大战之外呆着坐上观虎斗。他们选择了DVD 8盘片,因为速度更快,而且可以容纳足够的数据上游戏开发人员变去了。当然微软也承担了盗版游戏的风险,因为破解DVD后面的版权保护非常轻松,而破解新一代盘片就没有那么轻松了。微软的团队仍然不能相信自己的好运。蓝光的拖延已经减缓了PS3的脚步,如果一切顺利的话,微软可以领先索尼一年多的时间进入市场。

AT 在2004年的秋天开始生产其 嵌入式内存芯片。图形芯片更加复

杂,也需要更长的时间。第一枚图形 芯片于2004年11月9日从台湾的台积 电生产出来,这一天也是(光环?)全 球首发的日子,但是ATI的 I 程师们 胶子里在想其他的事情。一名ATI的 I程师装好了芯片, 搭上了飞机, 多 伦多的工程师们一直跟踪他的讲席。 其中一个人是工程总监及负责除错的 经理里克 胎根。30名工程师在他身 边等着。他们出去在一家小的中餐馆 子吃饭, 他们一吃就是好几个小时。 工程师搭乘的飞机降落了。他搭上一 辆出租车来到ATI的园区。工程师们 的嘴里还在瞬着寿司, 等车子一到, 每个人都放下手中的吃的,打开了包 装芯片的盒子。他们通宵奋战。团队 进行了一个12小时的脚本,让芯片运 行起来。大概早上5点钟的时候,有 人冲到附近的蒂姆 霍顿炸饼店。书 个人都非常振奋, 但是工作仍然非常 辛苦。他们必须在附近的组装线上把 芯片装到主板上。

 浪的时候。I程师们发出了一阵欢呼。

"这是不是很紧张?"哈根说道。 "不,我们整天做这样的工作。你必须首先要保证最简单的工作能正常运行。"

海豚能游泳而且还能游得很快是个好兆头。哈根说道,这意味着95%的工作已经完成了。但40名认证工程师的团队还是为除错建立了一个六个用的规划。2004年12月8日,IBM的微处理器开始从IBM工厂当中生产出来。在从IBM服里取回第一枚微处理器之后的18小时,芯片就开始运行海豚程序的代码了。IBM团队放衷若往。

"我们在好几个地方开了被醉派对。"斯皮林格说道。图形芯片和微处理器是进度表中最大的风险。所以每个人都长出了一口气。六天之内,IBM的工程师就让〈毁灭战士〉的代码在游戏主机原型机上运行了起来。从签订合同到让芯片运行起来,IBM花了14个月的时间,而这样的项目原本需要两年时间。ATI也在14个月之内完成了第一枚芯片。微软为芯片制定了一个激进的进度表,而到现在,这都得到了回报。

拿回主芯片,吉布森的团队就能够开始构建第一台Xenon原型机。芯片在比最终版本要低的频率上运行。但是已经足以开始成于上万地生产这

些芯片。微软从11月开始第一次向游戏开发商发送包含有真正芯片的原型机的游戏开发系统。这种系统是一个巨大的进步,因为它允许游戏开发商正确地评估他们的游戏在真正的系统上运行得如何,看起来怎么样。虽然基于苹果的开发系统也不错,但是他们除了粗略地逼近真实的系统,其他事情就无能为力了

视觉概念的负责人格蓄格·托马斯说原型机的操作在某些方面有轻微的不同。这就不得不让他手下的游戏开发人员丢弃某些代码,再重新写一遍。这是游戏主机开发流程中一个正常的部分,对新主机来说就尤为如此。然而,每个月微软都会对正常的时间表做出修改,在软件或者健件方面进行升级。THQ的首席执行官布莱恩·法瑞尔对微软能够达到所有交付游戏开发套件的目标非常涵

"这在游戏产业中几乎国所未 闻,"他说道,"但是他们是一家软件 公司。"

游戏开发人员没有料到有时候这种好事转瞬即进。他M在路上栽了个跟头,没能按时交付原型机。结果就是有些开发商没有按时拿到原型机。但是微软和他M的工程师碰了个头,一起拿出了解决方案。

"这是个失误,但不是特别严重,"比尔 阿达麦克说道。"在任何



芯片程序当中, 这都是习以为常的。 我们找到了一个办法减轻了这个问题 的严重性

但现在还不是飘飘然的时候 虽 黎图文等宣存初始的测过中央 TE 第 化不原白 地上 野八日本了 模拟器软件、观察手的++ x於点別 作品新丰和了,在下 经常发生 一流 戏无缘无故定住不过的事情 各始点 **了下来,要诊断原因不是一件容易的** 單橋。

A , \$11, J. 17 1 ... 17 声 4. 陈信 特种、严重点 医悬克 三空間線 静泉开草树 净之下析 本. 近哪个事。年上十首 + xx 1 。 *新原文目与约 11 2.1 上海响应 模 人 广 广的玉属 上做了。」 的更加, 看在 以在 Na 3 核 两、广播 上 節"史 新 " 早期, 1 去了, 游戏简事依旧 因《心广的修

正要等 E12周才能出厂。工程师们不 得不等下去,不知道能否修正所有的 ひば 内外報道自 く何 平利長 門前是 1 四部四期来上 产业 确立 正 、 狂也就意, 整

得的PITION 互联合作品 的 所有 山田 京教 中心自 大科トルケト自 み後針モロニを

整年計 身を的生す

在間好 "カー・こと他は" **機如坐针毡。尽管他作为芯片架构** 编 新文件 音樂 种点点·加美士 一面,知为《上、中"什么简本系统 当个下体有价品, 大维 大学家 思考起排卡 日本七十 世色进入经 + 46.5

产为有一位等的利 与"海雀岛 特价格革命 药梅砂糖生产产品 存储经 七正在 "年 城街 1、千 · "被准 ~ ~ 责另 外一件事情. 就 星、煙釘代 · . 广 扩射 中国 西岛市 中国 题 11.1数少量 学程系特件。该 7 15 G B ・1 ・ 子的質 PAM MAT

安全、 3 他 观然可能存在风 位。 德德· 该" [xx 和原性 他的 大 オープ・手入えかそ 作国家 得《去探》的"这是。"当她日本继续他 xer wee体的。中古工作时 姓中曼至

TATION OF

整个系统当中有超过10000个需も麻 国北河 "江程市广大关东方角观 戶子至五百所埋怨时, 比尔 阿沃惹 克劳, 说, 我在主机发售的那一天 1 要 解方体 有很多人都是这么 惧的

第八十宣 CHAPTER 35

I Love Bees

随着《平环》的发售用期越来越 近 彼得 摩尔鼓励高场团队在特权 社区中采用更有创造力的想法。 · Cox 团队产品市场经理克里斯 迪 赛群和想要搞个大的市场活动, 但是 1 烟像索尼为(蝴蝶侠)申累职 样花上一大年钱。他见上了乔马 魏 兹曼。魏兹曼。前在艾德 电莱斯子 下拍任微软游戏工作室的创意点品。 作子27 (手底網升機取去打理)。 』 變找到了 ↑ 你去结个市场一游飞。 宣传工作。

表述在代表的一句 独然复新

处理过一个棘手的+名。也是也 甲赫州有艾德 珺栗斯 起丸参で ? 格司了面。斯曼子中格上在制作 部 皋。科拉帕用质重新进步了风味着邻。 故事。只有心极事的实色是一个相容 成人类的。机器、一致软的宣传部。 上带作出而 抗肽 酰兹曼阿伊尔是 身有者 似作成为 "是心里" 联网的时代,他可以把玩许多娱乐的 下門 關係 泰维安立 "一些

尚费与下大展 与斯琴卡 斯皮兰伯 新的罗耳厂申请《人工智能》,这記季 は低了意材物は、各番在が多い基準 | 樹木的型事 | 化量型 | 利適力 | 下 手摇, 生作成一个方法 医大耳中节

的巴士 一种之类"妈菜坞计划"心 ,早中影的市场营销人员找《到导演 マーイご飲料糖基曼接至で申げ 这 - 丙烯营销 / 吳献 ロ魏兹曼能不能为 又 申是都帮忙。于是 魏兹曼偷免 7 些资源进行起生

为 (利语) ①具有互动性的定场

主动 魏兹曼亚科 (FF) A. 早 游戏员, FFE * 表 1有 是名 关条器 取结员特色作者 斯特瓦特 是 经先常生 斯蒂芬森的环络作 家推荐束的。他很喜欢魏兹曼的理 1 相学を有りるの以前は個本た。 最后他们都希望制作一个类似于寻宝 护斯各 佛 他见了个锋大声明 的89 就从每5年,有别友性 的, 17, 3000000 年 各种子的、解决

1. 16 D MACE 一人 致聖教哲 不干知法是 刊智学过、《州社 用资格》件 嚴 The Print star XIII ANN eter , for A fill Sal · C. 化、行业的 1天 和251 ら作業に関いた, 対候放至互接図上 前 这 概如的,自自是纳州军门。 名の * 特的 差軽 * 建立 - 別記 氏 _ 新游客管 | 网站 _x 故事** 生在(一)(1)的世界上 随着性间的过 无慢慢竭平虚约 陈代欣目的是在全 班上, 多统合的 周下跟踪付费电话。 玩家必须数干人进行合作协调。在准 确的时间之内赶到电话所在地,收听

一个长达1、时的収音机广播 每一 段广播都指节另 多线索。实际上, 文本广播掲 〒 イカ付 △ 人类的敌人星 関在《平环》 开始的时候就登时地 様。少数胞子腿的幸运し被邀请到 《光环》的首发仪式1. 全世界有 50 万料线 对更新紧迫不舍。狂热的粉丝 为了拳列手列吃了很多苦~。有个人 * 5 子復子穿護暴风 「Y 台 「 人和」 加拿大。於實際一單無劲的解釋業行 2、要育越、界 在乔治 布件 星约 种 "甲的草烯族"先 \ 的种轮 六 t . 有"八举了个牌子说" 100 Bees"。对于投资来说,非点得到自 □版相"□新、大橋得到了 九水 FF.

·抗学人工1、12 1、4种的了 · 对"一百官門於、草子"王氏、旅 戏目专者亦作自影大智, 生主证,, 计节性 (成 学 改 1)

し、・・ f % ペ F 存最后的发售日 朝""中 1 196《水水》,入至于 1分,中 无,如 7,克耳少行惨喧嚣 も申むと・戊、何旱*、 1萬福 摩灯 胳膊、柔的目断一致。 游戏 计发序表 出入機なり か美元争400 た美元之 6 市场宣专和广告的费用更高。最 た び都に来て 壁森・琼斯说整 个过程就像是"在暴风雨之外建造一 所大教堂"。

(光环?)于2004年秋季发售,在 最初的24小时之内就卖出了价值1 25 亿美元。它成为微软有史以来卖得最

好的严品,所有的投资制得到了数倍 的回报。xbox vE上的游戏进行 毛冲天, 1 写新匠家开始在《光环》 中互相厮杀 在 11年的第1零息 包括《 ×部 1在内的家庭 5提下部 门首次实现了小小的盈利 5500万 美国 限久州前國州的艾德 母菜助 每 异为他的被人同杆棉有后的口 宋, 这是某德 并莱斯希腊 排的量 f 🙀

□□□□ E 「#覆包子 >桁具 字件 人汉密尔顿 楚春 马、有舍叶子 近克尔·伊万斯是《光环》R.[++[

骨, 的转到了。"美黑猫 零船点。 I. 之际文部开入树筑 (Binger) 艺 经理反转 医森斯曼生体 (五子) 但 最級日本日本首駅道水を会議了東 了 上界内别人主都是自己自由的根 名人 たかと きゅかか原サイ 但是对于音罗大众系统 写 季春 起来并被

"梦集你丰盈钟很多人参看开 マ 創制能氏メーバ目 場合 产売*、ハ・よは、京彦

門便、日下十十十十十十十年 至於李 夏月... 其1 多少月 子月、 在· * 可能

国 F 活性中气的销售++物比 1.4 F 释了 「 | 这要 | 修 | 對主机扩散 主机合物里排来 而2500千 た調度 中かけのと味る → FA保 他说:"\$P\$特性,是 E. 有数 方字4 x 过的性质偏性多量 《 某 些给予**** 在 to ** 人上集份 表环 E 销售量 高软塔平布, 有一个 星程

1年 開發入響性器 潛费 着新元号等制于主西飞机为的压住。 也不是有其公司加工力、重压战争 ATA S. 中专重规划、以及价格上的划

先 "阿卡巴亚投资公司的全析师学 新 奉勒处是写道。

泰利住。 计索尼提夫 子 个万台的 王を領色量 1 王気缺而得失 くごろ 美工的首集制 任天堂 一件美国市 15岁年的11°。 前栏表顶标当构板。 [5] 九年天堂部。平中初便携的构裁机主 脱素严 素下两完全时间和不利 原络 ピルス 「月本福水」、 利人思 事都 提出了 自動刊作为 量化积下 在 104年所犯锡1+1+ 大是构"当到唯 作 燃飲 9 3 2 千木 元广下 「中市 是相当1.2代数 承见。者地位

CHAPTER 36

Welcome To Launch Year

005年初,1977 青灰在海费中 克片。UNF经准备科为整件 [节 **子大展上做了事制定。中。当他再,当展** ヶ若 Fixpox 放改的に、候 付新主列 只要不提。他 是.克微软額(t 在 戸 切之前卖工" 万台主机

Xbc、加入在基準局計当中展下 **《**极限严康》的镇下。但是在镇下过 程当中 游戏死机子 舞台上正在与 盖茨做访谈的主持 \ 柯南 墩布莱德 逼口道。"到底是谁主宰微软空"以句 话令每个人礼想到了微软在过去的几 +年间出品的充满35%的软件。盖英 的确提到了微软和M。已经达成了战 路庆华发系,但是在当时这个声明的 重要性对xncx粉粒来说并不明朗。

盖 永还宣布了 系列·斯在苹果 iPod消费者的"移动媒体中心"。但是 这些声明招致了大量消费者的批评。 苹果在两年之内以迅雷 7 及掩耳以势 占领了音乐播放器市场。

在一个芯片评论会议上、托德 霍》始达是这样开头。「各心好、斑 迎来到发售。2年 "桌子旁边立即发 田一阵畸点之声。比尔、阿达表示到 果一気の変加り重

幸运的是,在12月31日,IUM已 5. 1成了P WE 微人性為的關係

对信片进力除铝, 这样就能为大规模 的生产做外籍等。是距离3V等、台 同。有一日的制度 《自项中运转 良好。但是几乎没有犯错的。一、在 "水骨"屬开IT 之后 UMB I 转 * 就开始第一年生产师使用的性 变计的 成本自减工作。本夫 女德鲁斯遇到 过一些1.空惊。"的时刻,但是在心片 完成之言,也长出了。气 最终的 BM高片将会在五曲份部。 大展之前 可受,手,由,

INBIA 的图形与与还没有人 成。暗根的西头为了修正图形。广启中 已知的BUG而进行修改 作户等设计 送回台积电工厂,1月色拿工了芯 片。他们不得不再使用1 美世里脑 运行 大食制造 以程证不严性新的 30%。了片在蒙些情境之下分数死。 ↑能 1 年 日常 ビ 那八年 以復 取系统定住时芯片中每一处的数据、 但是以中国与有特上的人忧。他们, 开始编与上武承建位(影)作任 在 微铁镜 环境,适至无气事, 相广播,这 个 新市一大 助祭

然后工程师们就将问题分离了出

> 席发牛。在绝大 金数情况下, [作得很好 但是 在某些一份 八 广为东西,特色龙 大丁子属主的受 1者 以給削候 九六 鄭矿 或 者智事根せづせ 以数1起延江 如果延毛足够 世, 就会将自己 插入至黑个逻辑



切能之中 这种情况发生的时候 就 死机子 后根原 这种口题很难发 夢、因为の清的"創設 是 | 个模など 题。在工程师们搜寻的好几层抽象层 **2下发する人成一時份的时候。** A 現人了以下 影中爾以下東 他 1 學不了夏,1的遺籍数据 447元 一枚二片生。 了。什么一片味 [十] 新艺 议权心片进行工作。

LEADING THAT IS A SHEET BE " 岭根说道。"我们不得不把它筛出

如\$A 的工程所引无休息地表 切べる . い 体量で全整 き 目。新政开考《皇霊要 意新郎开发 查件。从未入开发而与软件、微软光表 在春季得到一四最终被的几点。而是 要得到国际一概章型"首。为了保证 量单能够在作开发物的套件中使用这 些花片 1 等的 JML 2 1 银办内解户 这, 可起 微软工程 下午 奏卡锡 发现他可以制作一个一次性的"金属 爆旋"也就是"电视视点其层的 衍底线的分层构微型变 下, 这一针 34下一个身型下点。这样处理之后。 他就一点。[片。常工作,足以应1] 雅世开与大学

他写了碰救了这个项目。"微软 度 5 15 5 特理比尔 阿达麦克克

在当年 新维亚美的 三国際武 上,索师的"外信人"特别贩警 · 了大 代] 本 於 大人 本 教 中 八人 1895年到2000年,家用机游戏的制作 成本人 洋工升学 门美壮。而 至了一一日, 中村游戏的花本、在 1000万美一至下"力集"。定时一九一 ⇒ 国社 郭科·约伦格林 → 年的4 美 互政型で 美工 他克实际上有一家 发口畸在生作病式 但是前 家年晚 了, 小病、#寒售 要面向 う***t 主机、二台次世代主机、两台便携式 游戏机和PC机开发游戏,发行商面 临的扶择实在太艰难。

"这是一个面临无数选择的世 **帮 但是什么点选择下注的地方**





特雷城说道

这一次,EA已经决定好了它的投资组合。有96个游戏在制作当中,而其中8个可以赶上首发。其中一个游戏是《教父》,还有一个是《极品》。至 头号通缉》,还有其他体育作品予以平衡。拉里 普罗布斯特和他的团队在微软主机和索尼的产S3上下了同样的赌注,制作游戏的成本在飞涨,但是EA知道它必须投资。

看看预算,就知道必须放弃某些 东西。对任天堂,普罗布斯特认为它 对孩子的亲和力处在 个非常满意的 位置上。EA也会为任天堂制作游 戏,但是数量会少些,而且定位也会 虚加靠近任天堂。

"索尼利微软互相视为死敌,普罗布斯特点道。"这是殊死搏斗。他们学术市场份额,我并不认为任天堂有多在平市场份额。"

他并没有无视任天堂。"总是有 人无视任天堂。"他又说道。"他们总 是带些聪明的有创意的东西出现在人 们面前。

在2005年2月/日日金山的芯片会议上,索尼取下了盖在CELL微处理器设计上的面纱。数年的一般之后,从一家配和东芝宣布。ELL心片的性能表现介足,于12点运算,换高之,就是微快的英特尔PC及芯片的。但一就像专利所描述的那样,芯片包括一个PowerPC核心和8个子处理器处理浮点运算程序。芯片采用了模块化设计,所以芯片可以集束形成超级计算机,或者是遵导版本也可以在便携设备中运行。

Envisioneering集团的分析师理 查德 多赫蒂说道,"这是射向英特尔的一支利戴。"

要特尔自己倒没有感受到什么威胁。那个时候英特尔的首席技术官帕特·格尔辛格述记得索尼PS2的微处理器情感引擎也说要用在各种消费电

子产品上。不过这个何言从来身有总规过。分析师又总苹果、后可能将了是一个广用在以后的专业语中脑上。而事实正好相反。IBM在索尼的心片上用了很多精力,苹果感到相当失望,无规了PowerPC心片作为电脑CPU的可能性。所以苹果准备将它的整个产品线从PowerPC转向英特尔的微处理器。上游巨头决策的影响正在像暴布一样向下游扩散。

艾拉德正在和(连线)杂志的作者约件 麦克修在日金。无边的产外平台上吃饭。他的手机响了,艾拉德看了看短信。他跑到停车场打了广介疯狂的电话确认这"消息。下乡之父父多良木健被索尼贬职了。艾拉德以为这是一提前发布的愚人节笑话,就问麦克修是不是他干的好事。他怀疑是不是罗比·巴赫通过一年以前的"徒弟"玩笑让他回去。

这不是玩笑。就在3月份的游戏 开发者会议之前,索尼的公共关系人 员开始发出暗示。让记者准备好去日 本等待重要的声明。看起朱索尼准备 进行下写的细节工作。户已经在一月份的世片会议上描述了CE、"微处理器"中,外下一时和新工作。户是在一月份的世片会议上描述了CE、"微处理器"中,或个大脑、久冬長不健本平於让将在短期内被任命为索尼的首席执行。而且他正准备迎接新的孩子,"一战"以似乎就是他在某种为最高执行作,对杰作的胜利竭需。但是现实中所在现的声明是所有人都没有料型的。

。日本日、索尼在日本宣布主席順 首席执行官出并伸之以及哲席;本营官 安藤国威从公司辞职。接替首席执行 官的是覆华德、斯金格爵士、他在爱 尔兰出生。之前分未索尼在美国的娱 乐业务运营。他是历史上第一个执掌 消费电子巨头的非日本人士、而且他 连日语都不会讲。

久多良木健, PS之父和公司的

副主席、被疑职了。他曾经执掌游戏、半导体和电子业务。他的任务是拿出CELL处理器,然后在索尼的不同部门中使用这枚芯片。索尼将在从掌上电脑到高端数字电视在内的所有产品中使用CELL。

一开始的计划就是这样,但是他现在离开了索尼的董事会,回到了索尼申顺度行动门游戏业务总裁的岗位上,中钵民港超越了久多良木健、被任命为秦广的总裁。在索广勒位于的一个,其似被发力,微软。直在增加并逐步额。但这不光是XBox的事情,在各个方向索尼都有威胁。苹果的IPOd数学音乐播放器、三星在消费电子的崛起以及中国生产的低价DVD播放器还有其他小玩意都是对索尼的威胁。索尼的回应是,与一星合资建立显下低生产线,并且将邵宁上产转移到中国。不过时有的这些支廉都像是最后一分钟才包促做出来的

可然,放為一為少有很大的路要走。二月份,索尼要在美国市场投放PSP。久多良木健要将精力和资源集中在追赶任天堂上,因为任天堂已经在之前发售了双屏使携游戏机NDS。与此同时,原来执掌公司电影与索尼的MG音乐业务的斯金格,不得不考虑如何将公司的娱乐战略与消费电子业务整合起来。索尼已经丢失了在音乐播放器业务上25年来的统治地位,Malkman已经臣服于苹果的近00、它的业务模型是每首歌99美分,这项业

务成为音乐工业的标志。

一些评论人士说,索尼未能认为数字音乐革命的巨大失败是典型的大公司近视症。作为移动式CD播放器和立体声播放器的领先制造商,很容易看到它如何逆潮流而动,将MH3视为流行时尚中的过眼云烟。

"世界已经不是几年之前的世界。"斯金格在他被提升几天之后向 系工的是工发出的备志录中这样写 道。"找们消费者的期望和需要已经 改变了。所有我们所处的竞争领域的 证务革新速度已经变化了。索尼也必 须改变。"

索工業要担心的一个事物就是现金 充、微软率先在主机业务上进行降价,因为它知道自己对于亏损比索尼拥有更强的忍受力。2005年春季,做软拥有600亿美元现金,而秦尼只有,亿美元。这就意味着索尼不得不完美地处理中S1的发售事具。

"显然系书的招牌再也不是标上高价的理由,"标准普尔的分析师约翰 杨说道。"它开始销售平板电视机,不过现在再也不能让高价变得理所应当。来自中国和其他国家的竞争正在伤害索尼。他们的救星是ES3和CELs。"

Xbox团队开会重新思考另外一个重大的决定:应该向Xenon中加进去多少内存。财务模型和现在的规划是加入256兆一种专门的快速图形显存GDDH3。根据随时间推移的主机销



售估算值,在接下来的几年当中,这 一个零件就要花掉微软约九亿美元。

艾拉德说,2003年格雷格·威廉姆斯和其他工程师指定的规格中的数量就是如此,那个时候看起来不少。他们设计的时候保持了相当的灵活性,使用内存的范围可以从128兆到。6。10内存显然是太平争的,有点重着价格下降,5。2M内存也很高增。

游戏开发人员希望有更多的内 存。PC机主内存的平均值正在1ft 他们说微软在其他方面表现太容易, 柳南驱过器变成可选装备, 而且光碟 驱动器也是标准的DVD, 而不是HD DVD或者蓝光驱动器 Ep 的图像高 事番姻 斯纳皇帝来属力游说 他制 作了 系列《战争》 為)的 截網 在在 IP M内存下翻的。也有在5 M内存下 我的 显然, 5° M内存的解决方案显 然要强于许多。有了F1 MM 存、F, 部。以实际大时参州最中DH效果的将 像。这个效果可以大大增强游戏图像 的真实感 因为 张图片内可以同时 显示擴進的光线和明亮的光线。这种 效果可以实现明亮的阳光穿过乌瓦之 类的效果 写比 巴赫嚴燦被说服。

义是 个价值9亿美元的决策。微软需要与 是以及英飞及做好安排以让这两个最大的花片生产商提供更多的GDDH3芯片。一是pc的似计们听到了这个决定的时候,他们头顶青天,放声庆祝。但是微软决定在项目的其他部分削减开支。一种没人知道这件事,但是内存加倍之后,微软做工了整个x60项目中最让人憎恨的决定。

 同样的地区生产KOC、主机、白色MC 房内亮,一直不停地轰鸣着,在必要的时候每周最多可生产12万台主机。 伟创力多年来都荣获微软的供应商大 奖。总的来说,微软对他的承包供应商非常满意,索尼在2004年早期没能 及时,广照红、生产的等。他来的需求,然能增加。

手位 力, 土发曲 减减付水(· 等) 能 我而格 5 至广郑庆的 房作 大水1号的约·3、 2、 0 · x 平 7 人 生然江海仁 个特定的含 同。 在星 制 力已经开始了。 作 定 期的生产×+ 的原素和。至高期的机 械工程师会评估新主机的工具设计。 并得土建设 生,压上机上的什么零件 嚴負成本效率 (40),力的必深副总裁 私才 专"库斯和说,他的团队提供 般零件的信息 加加赛卡森 档 板 电磁手执业帐差 人及电源 不 幸的是 申费的虚积将非常大 伟剧 力才向微软提议 建氯钯何生产防需 要的无线手柄。手柄可以使用与无绳 电话所使用的相同讯号。

係创力还帮助微软准备处对在欧州发生的巨大变革。数盟宣布70%年中。后所有在欧州制造和出售的机器都需要符合新的环境去域。机器不能在焊点或者其他任何部分使用铅,也不能使用其他某些有害物质。所有的供责商不得不一个个地位对这些变化。让景团队的硬件,严估总监来野利。电广德指派了几名专家以保证供货商符合这些标准。

表克库斯科知道之台机器的生产 远远复杂得多。世界范围内的同约首 发意味着微软不能让所有的工厂同时 开工。这一步,力和线向基本上 同时后式了工厂。他们需要为个同时, 地区生产主机。包括欧州的平同国 家、不同的语言。工厂的更新地区要 灵活应对。而且、微软需要两一版 本,一个有破盘



者的包装盒内容都不同。其中的每个 因素都增加了风险、所以霍尔姆达尔 决定公司需要与另一个生产商额。16 同、公司开发与位于加拿大的大品电 子言题。他也可以在中国的南部地区 生产主机

○ 人第一个工厂是《巨大的账 物》它亦生产的主机量在百岁的时候 推学有用。那一时候服制销售的主要 医系就是主机世级子。 化定心片 商号有足够的周转时间在发售之前生产数百万枚芒片,所以第一个厂商可能无事了做一一有鱼,供应商可能对发售时需要上百万台主机之后就人走举点的订单不感来哪么

電牛國人丁快定,公司可以使用 两个再归商原则百岁 初代×rox发 售的下候。"数款就是需要从家共民 商。况且,也没有足够的工程师来同 計厂可以表现。



HDF 2005

I GDC 2005

些对得起大者或赶来的上下名游戏开 发人员的东西 个大概的承诺 不能。对手知道自己的游戏。

莫列蒂纳对于"艾拉德在坚排中 合作非常满意。他发现艾拉德这个人 脚踏实地。气穿不远,而自逐非常聪明。这块的演,并在日金山的受助库恩 西会议中。的巨型大行举行。在演讲 的前一天,艾拉德有机会遇别了诺 一一在什么尔里,游戏的专明人正 与任天堂的宫本茂。起被介绍进入梅 攀巍高城的,游戏大道。这一荣誉有 些类似于存好是均中国制院的面得到 颗星星。艾拉德和布什内尔躲开了 成群的记者和游戏开发人员,在离案 尼的户,都在不见的地方找了一张桌

そ次 ? 会 其抗德 (未说道,每台

xbox之中都有诺兰的 份。这家商

店是家心不美士也海岸的旗舰店 200 年1 目的时候。于是在这里举办 了HII 目前发,而这之后的 2 户 又云过来 全新电子机意的崇相 那就是250。

大刀 吴也参加了同样的接待会 塚子开山地暗江了他在《全能战车》上的最新进展。他的团队有 实制作了 个赛小来表现xenon的实

力。这和去年的演示程序基本一样, 但是这次有两辆 1.84 至此的寒间。发 对两辆车进行了改成 这样间 前前 够互相碰撞了。

艾拉德现身了。-名作者风刺性 地"意。"就像是所有庄"人心练师。 场。宋的高尚人士那样。 个接下卡点 小 虚 艾 德国井的开采,直 周年之 "国让我战栗不已。水人也 的成长过程中, 我的英雄(* ** * F1 于电影,不是来自于体育或者音乐, 我的英雄只是艾维尔。科内维尔、摩托 哲学人 キュー 市仕内尔

AT x 44 4 7. ". . f. 2, kg 人可能得。 竹木 化工作力 生、行 们都直着巨大的 心 " " " " " " " " 代人。现在, 太阳中时日 "千年子 同、我的でなり、よって性質性 尔那样摔断很多和。 电复代加键套 了 F E. Cheeset中心 提一比 萨、街机、骑马机等的服 ** at 。除了这些,除了XOamer的成订。 在我看来, 诺兰在业界的是 间极为 案 远,对我们社会的贡献更大

艾莉德说道,他在70年代的成长

史, 始终伴晒着 支游戏手柄。

"那个时侯有一个电视广告。我 永远也忘不了。一开始是两个小孩躺 在沙发上玩游戏, 玩得很开心。画面 转到麻痹上,游戏是(突围)。接着面 看上的"有一点本里好一大学 「そく たた 画面再装型甲の 丁 166. 游戏已经变成了《头、。影 智) 就这样一直下人

化文文的 最 量。公司 ち、1 な たいれた かは 草着 野いき根、モナンデートトは、 万名 3 以又跳、大割されい 图15元式中14在还记得满者楚楚》则 * 4 4 1. 19 11 2 . 1h+ , 1' 下行事にも は世界介 銀清 キャデス 第11 提出 1字

他以证的 1、年前的 与的时 候一個大意,群成藝科學而主等發色 門院 计专为生子无太变化 門口 看一种趋望是核本性的 是"高 青町 も 近 转要執係が改きます ID的转变一样大。

在微软内部,公司终于开始 :...



1 中一个一个 农家独高于村场 艾 前母上 数文字 1月 : 是 TEX財 数主持行人数码相机一样。消费者想 要理集都相信自由的内容,然后在自 - 家的起工学構成工业 艾拉德声叫 有的论述。于为压缩机。包括、耶就是 高馬門(福 家市, 他提到了 性 ra 25% 方竹島 島田 、不有医法 的气车音。的等很多事情!都看反映。 他第今天的孩子成为"重新星和P 代 为点 性在后面的内容中处于 子 Year of 绿总盖大卫 雷德和他的 北场营销、景广在无数积xe 0会议 25号中来的清单

"今天我们有幸存高清时代的中 心制作电子游戏。"艾扎德说道,终 于中国了要文。"我们有机会将自己 引造成文化 "量,其他媒体在关:未 乘即文件漏号的附碳,就要期我们看 . 了来 我们有机会戏剧性的扩大我们 的复数 如果我们是够聪明。充分利 用户 对代的点,我坚信我们可以在 这十年中國初]的受从翻一播"

如果考虑至于 1 祝周期中増长 的科學性秘密和,以是个很古性的問 产 图 为护集团 `的分析师谢 利、 幽年 片 十二个 在过去的五年 E 美流十七月中村(本) 1961A 上 世华了 · 女工》中言作有很更的 ,1, 181 R . A. A. A. A. S. S. C. T. C. ** 計劃科一級解系 1117次十二、第 机槽线 电低级矩阵 经收益 下来人类 的话。然后艾拉德的话锋转到了 KNA、Windows游戏。以及硬件、软 性和服务在主机业争工的集成

接着 他第二人得到了新生机。 最开始 塔里和海拥侨州 种软件。他 重述了开发游戏的艰难。在开发过程 "上,开发人员和发行商经常反目为 (1) 他宣布微软将只在明年制作出 整套名为小品工作品的软件工具。他 世援至 イ数収円経関的イベー 養软件 开发 [真

实际上、游戏开发人员对于游戏

成本工行行 行走米 1 「第五在 加力分发生 是人 潜 X.1.3 L. 答 加二又司开发人一业童主堂恐怖。" 曾经ブEA和索所开だる 統語以内書 主文企 法顺说道

艾特德克,他自至五月份的E3大 展 15.真正揭丁主机的存在。不过他 开始单建设管制宣布的主机的性能。 将言适。1 的医点运费能力 也就是 每柳镇 上层 发琴点操作。它是1000 名 1 程 师 。 去 1 年 工作的结晶 是 个准确的数字,如果你考虑绝大 多数工程师实际上在 BM和ATI的

演讲过程中播放 段视频的时 候, 电影制片人詹姆斯·卡梅隆出现 了。他说下一代游戏将更逼近电影, "就好像你在一部电影之中,而且还 与、'互动。"他说自己的下一部电影 将与一个预计登陆Xenon的相关游戏 同时发生。

[、再一次成为了大大的预告 片。他说微软的主机将有高超的性 能。多核心的硅晶片。就像具他的家 1x 一样、「」以下 I 编档 · 发进BA产 生 人在一他说:"我们的广大是零 , 车, 于足绿巨人

他所透露的一生作"在早先就被 游戏网站GameSpy,队作者背景 · 人人 被支利制作 "和斯森。 这 水准起滤 "炉大型: *1 × 施

艾拉德说道、微软将六叶气括从 认证到市场区的微型交易等等质量 开来,而且公司将努力将用户从200 万付费消费者增加到2000万。它将增 加更多的女性玩家, 并扩展游戏年 龄。他展示了Xenon的用户界面,拉 里 赫布所建议的玩家卡概念,增加 定制音轨的流程,以及市场区的演 示。他说道, 有了玩家长, 好友就可 以置到某个人所取得的成就。

关于大伙儿心里真正关心的,艾





X50X.360

拉德说道。"2004年销售最好的游戏 卖了600万份,也就这样了。在高凊 时代,我们设计的平台将第一个卖出 2000万份游戏。

之后,为了显示微软对游戏开发 人员比索尼更加有爱,艾拉德给有。E 确的黄色代码意的开发人员发出了 1000部「星高清电视机。不过此惊人 之举是否在开发人员中赢得了忠诚就 不得而知了。

"这是贿赂"索师美压游戏部" 的何专思而专来主责。曷力森走出微 飲活かり原正

(作将) 北开火回击, 与索尔马击 「人名人奈的马克・曲劳拉、さく」 27, 校 、 上微处理器的编程将只包 何此对 "。" "等婦 他们 学下了。" 很有点服力的例子。提示游戏开发人 写 、、 行 不从用、编语、的机矩下走 1 J编程。他们也可以用4、J 理解的乌 级语言联单代之一但微处理器报告的 丰编和文 克瑞威尔克,还是有不少 开发人员说: 处理器就是 场篷 梦. 因为它要同时跟踪这么多正在处 俚的不同线程。

任天堂的老大则通过海进表达了 自己对游戏的爱。 年前被任命为首 席执了官的毒田聪自己就是游戏开发 人受而不仅仅是 个游戏粉丝 所以 在大伙心中拥有更高的威望。他具有 完美的开放性来取悦大家。

"在我的名片上,我是一家公司 总裁, "岩田聪说道。"在我的思维 里、我是 个游戏开发者。可是在我 的心里 我是一个玩家。今天,我 就从心里对大家说话。"

就像艾拉德一样, 岩田聪也是 (Pong)的粉丝。年轻的时候,他就 在惠普的计算器上编程制作游戏、其 中有一个是没有图像的棒球游戏。当 他成为 名游戏开发人员的时候。他 说道。"我告诉老爸的时候。你可以 也像, 以足我们家历史上最不开心的

他又淡论了创新的必要性。

"想想吧。"他又继续说道。"有 一天我们的游戏图像不会变得更好 了。那我们应该做什么?"

岩田聪说任天堂有责任制作针对 各种技术水平玩家的游戏、包括那些 被游戏吓坏了的人。

为了同应艾莉德的相似。岩田聪 说道。"白然一游戏本身在很多方面 更人了 他们在校本感觉上大些了 也一耳"更大的数据识别 尺寸 3. 美国中人们 4. 中人们 推算。1.7.6大人人民工期底的更 大排战 议也京绿和大型游戏。。司六 中大 因为所秘,的、一者遗掉 了 我们知道下 代手机旅游力。 AAA級。MIE机游戏的干量预算会大 2011年 区区东在市场营销费用 发生之前。只有最大的游戏。。门时围 得起、×筆柱。

然后他,总道一个天堂的下一款土 机 代十二革命 将元生兼持5000主 机, 支持4 , 并且有 整套任天堂 游戏的支持。他确认 革命主机有一 权BM研发的代号为酒老汇的总量和

权由AII研发的代号为好莱坞的图 形芯片。岩田聪还提到了 般玩家会 被游戏控制器办环, 这也是暗了当时 尚未宣布的秘密创新的控制器。 审说 的最后,他开心地巨松起或功的洞 多,也就是玩家开始玩能的(任天堂 全明星大乱斗)第一作的时候、后来 这款游戏卖了上千万份。

GDC的总裁奠列港纳后来说道。 岩田聪为基调演讲定下了一个标准。 尽管演讲得到了大家的认可。但是显 然任天堂没有任何立即发售新主机的 计划。相比微软,任天堂也没有发出 任何制作游戏用的开发查件 更不要 克内氏何人介绍他们的硬件。岩岳聪 的调讯报名地方与禁护德 样,但是 发出信息的人乱如此之不同。

在一次诉读当中, 简标德确标进 了 个圈套 展望索尼的久冬度木健 被削入取名。无法再当注0定占所管 理层变动。艾拉德再次重复了他的观 点 北就是素厂存进(了一个科学)所 目、纸面上的数据很严急、但是实际 表現永近对下起起理论幹部。

在汉些演书之外 Eorc正在为展

示厅内熙熙攘攘的人群偷着乐呢。自 从EA收购了游戏制作工具供应商 Or ter on之后。许多游戏开发人员担 心的。以后再也无法使用Hender ware。翘首匹望其他选择、Epic的 虚幻引擎 一颇值得考虑 下。但是 Epic还在被关好的门后面展示自己的 xenon游戏。展示当中、一群身着重 甲的壮汉 1 兵在夜色之中的城市废墟 中身境、游戏图像的真实性令人震

惊、人物角色上没有口厌的锯齿。 群敌人对人类主兵发动了伏土、双方 开始交头。紧张的体验过后,走出。 屋的参观人工被看到的切标得一脸 口量。 年前玩家在E3。随看到(光 环) 寒小的时候, 也差不采是这种反 应 蒂姆 斯维尼和马克 雷恩对大 家的反应发出了微菜 事维压说,他 在云开场合批评xeran的设计。微软 不爽。但是他说他很满意其他事情的 前进方向.

作为一个经典的传统、曼利蒂纳 激活了一群精英多人至一个西古合豆 生学办派列, 瓦路成群的工者 有精 根特勒声举力的其队并不像正几年阿 "一天担任 电十二十二人的时候相样貌 狂, 只是你专团队过来了, 1)成对安 静点。莫尔墨纳的派对一来了酒店。 客人的投诉。最后压发人量搅散了这

了卡梅隆 费罗尼离开微软的消息。

强 托马森手里接过了软件团队。掌 管 51个 \。费专尼仍然管理xbox L VE和杰夫 亨肖的另类娱乐团队、 斯科特 亨森的先进技术组ATG, 以 及唐·柯伊纳的规划组。费罗尼后来 说他不能给出一个特别的原因。

"我早就知道。我不可能在X380 上货之后还留在Xbox事务之中。我 在这里已经呆了13年。两轮Nbox周 期。我的手下面两一个强力带头人, 马上就可以提拔。来。在这最后的日 子里, 我的力量绝不是最后最关键的 那一下子。很多人都比我强。我在视 野方面有所特长,这样我们就可以沿 着正确的道路前进。你再看看. 很难 相信我们的起点曾经如此之低。"

他又说道,"我们开始规划了。 所以我决定这时候应该休息了。我准 备有所改变。我准备无所事事地在房 至9項,屋着,再为我老婆的生日制作 个珠丰流

要、乳子、最雅过的事情是艾利 德和赞专厅,曾经是密友

'失去一个伙伴的确是很难过,' 艾拉德语道。"我们是共同创建人。

从"格声文上说,这并不正确, 込み交振徳和渡夕応足1999年 起加 入到已有的Xbox团队之中的。但是 艾拉德就是这么认为的。

吴利德又至道。"·开始的时候 我们大概有20个人,现在还剩下一 15

费罗尼说道。"分别的时候我们 都流下了眼泪。那个时侯很难过。但 这就是生意。事情变了。我们还是明 友,这很棒。也许我们的路心心还会 交叉在一起。我为他效力八年,对我 来说、有所改变是件好事。我们互补 得很好,我们是个伟大的团队。

(未完待续)





X360 的 2.0 式进化! 创作计划全量展望



Xbox 四周岁时、微软推出了 X360 率先带领游戏业界进入了次世代 如果按照主 轮上机的更新换代速 度、核理新 代丰机应该在 2009 年发售、或者至少是在 2009 年公布。然而由于这一代主机的研发与硬件成 本部太高,无论是硬件商还是软件商都不希望过早进人下一代上机。囊尼与微软都提出了将上机生命周期延 长到 10 年的日与,因为只有延长子生命周期、才能尽可能提高最终累计销量、软件商包不用例则对这一轮主 机进入状态又要被迫投入巨额资金研发下 代游戏

要延长上机的生命周期,除了不断提供高质量游戏外,还要在硬件上有所创新,为玩家带来新鲜越。#证 以操作单新吸引玩家的方式成为现成的参考方案、既然只要通过新的操作方式就可以创造人员的市场需求。 那么 X360 也可以通过推出新操作装置计自身实现进化。因此微软决定抛弃以往以硬件规格进化进行上机更 新换代的传统思维,用 - 款体感操作设备计 X360 直接"进化"成下一代上机。在 E3 2009 发布会的最后, 微软以"初生计划"的公布作为压轴戏,并宣布娱乐产业的未来即将到来。前微软全球游戏工作室網总裁 Shane Kin 曾表示"初生计划"的首宏将会与新上机首发一样重要。微软集团 CEO 史蒂夫。 腕尔默在某分 议中将"初生计划"误称为"缴软的下一代上机"、已经退休的比尔。 蓝茨表示"初生计划"也将应担了微 软的 Windows 操作系统……对微软来说,"X360+初生计划"事实上就是"X720"。这族能够有横冠家动作 的摄像头就是微软用来延长 \360 生命周期的法官。它本身的意义甚至可能比 \380 本身更加重要。微软也许 会将共打造成未来家庭数字娱乐的标准操作界面,无论是游戏。电影、电视还是个人电脑的娱乐与商务应用。 部可以借助"初生计划"实现体感操作。让未来的数字化家庭循环一切控制器。用户本年就是一切娱乐与电 手设备的"控制器",用你的动作与声音就可以控制家中的所有电器。用微软的网络、操作系统与控制界面统 所有消费电子——电许这就是微软的终极野望!

Nata

微软曾经表了已经向第一方发布了一千多套 Natal的开发工具间、在数量上甚至比当初×360发 售之前向第一万发布的丁具包还多。可见微软正在 尽最大的努力为 Na a 首发争取尽可能 名的相关推 戏,而从第一方的反响束看 Natal确实已经被视 为一部新主机。Take No 公司表示 他们旗下的 所有工作学都已经在开始研究 Na at 的蓝斑、包括 r OCk Clar。世素肉表 特全力升材体燃源戏。自 从E3展以来,微软不断为初生,t协招肥开发大吊 并且表示正在建造一个新工作室を 、太NH3 H皮 遊戏。微软遊戏 I 作室旗下的 are 与 Lionhead 是Natal 游戏的主力开发高 目前也在大频模器器 中, Bungle也曾透露(+FF 数匹星)可能会对应 Nata 的体感操作功能。在东京游戏展期间,微软确

以了大批加盟 Nata 的发行商,包括 Square Enx、 Captinm、Konami、Nuo 世嘉等,相信在明年13 展期间将会看数量惊人的 Nata 对应 放公开 M 微软豆动娱乐部与游戏工作室的多名高层的访读推 测, Natai 首专时间应该是 > P1 年秋季期间 售价 可能是 100 美元左右。随该设备预计会附赠具有代 表性的游戏软件。此外据称微软也有计划推出附带 Naca 体感点测广素的新型号 X360。

微软的初生计划来导动动。由于具备五近超越 ◇ 的过作感向操作可能性、未来必定出现大量超越 玩家想疑力的游戏作品。当前 X36: 上已有的知心游 戏系列也可以通过Natal的操作方式带给而家全新 的游戏感受。对于2010年后即将全面进入Natal的 代的 X380 名作。你是否已经做好准备了呢?



散歌游戏工作客总经理



2010 4 E PR Water 特金职代 Thans 成为微软游戏开发事 事前表面底。对他来说她 **非是重要的事情真过于**为 殿前"粉生计划"准备 一大批的优质首发游戏制

PRODUIT A 经主义以不仅仅满岸的混凝点 种解体验。"是是我们整个公司的未来之本,是 我们作業化方面。這其實徵較高体療操作方面已 銀有多年的研究養體。30號 年 4 月面向南瓜。 賽續和其他簡單稱所推出的 Surfage 电脑就图值 觀聽了棒職操作。 \$passeer 機器與\$pas 技术也只 那过是微软研发多时的相关软硬件技术的一种 排,物物在体膜鏡珠上終积易有能過過值出达

师,你你养妆 等等包括有权多利了等

Phil Spansor (法下除可类型集) 作的新春曲 特領事 Metal 的技术都是在撤收研发制制完多利 的軟件。一個維質解決制。语音识量於帶難稱 射等。这些维尔是海洲的技术。但是视法做到 能从於斯利制的。

間。無益。这樣水不屬从美以進濟公司養養的。 **P\$** 当然。我们实际上建立了一个核体准备。 赖素再考虑有哪些硬件技术可与之匹配。"四根 到底对峙小真正的创新这种还是其软件数量与质

攤。便量然你们用到了機能 Surface 电脑的那些 動作识别技术吧

學學。我们作为一个意識平台的公司。这种互動 養型不供权意味養減游戏的亦則。 複 0 1000 華 像中你也看到了春人使用手势排放界面。得到 纖揮電影、輻放電影。你将会在 X360 上常聽 到的远远不止这些。这是我们公司的未来之些 线果着我们的各半台表未来的发展方能。

順。Xhox 間队几年前看到 Geleen: 競災Mite 計画 激有想过把它用到游戏单小

PB : 我们也参与了那个原理,"你另一家必须 种基于消费领域的技术自然更是知能。是后前 館界还融入下众多的是成来無。

問。那么能不能將 Natal 經濟 \$600m 推進計畫 観耀朝沙

₽■△我们的技术最大的特点就是纵渠、能够对 鐵票方向鐵行領聯意味着可以將全身的动作行 植利屏幕中。他想此篇 Surtage 滋養一級遊化。 基影像中你就可以看到特有个运动节疾概益到 青龍-16。李卓的教量之多色值寂寞了全身骨骼 約翰作映謝。你的爭雜。据典學、關解聯作都 被精确细措。不管是 Birthus 还是其他设备都没 有做到这一点,要此这种对是一次进化

網。最人辦戏網。怎么就以从 DEMO 来看语音 指令只是锁定某个特难的歌

PO 英国家国际企画最高可以对多人进行党员

權工用时管茲和維多遊別這些問題重要表現職

北京澳子保真旅以具体想得怎么必要





常知 / 不 计中原调一整的 《光环 数 ままります。 カロ ※们保持亢奋。 辺很可能会成为 dung e 开发的最后一款 (光环), 因此游文龍大。(光 环 致贞星》是"《光环》系列"第一作的前传。目前 并未公开任何详情。只有在一段简短就告片中能够 各个年期的飞船上在轰炸桶还星球数。5 A 44 、中还可以看到本作会有太空大战的内容。(光环 致、唱》的预定发售时间为2010年秋季。与传闻中 f. a f A f 传, 因此将其作为 Naua 的函发 語 .. 不无问能。不过 Jung o 对 Nata 似乎并不 扩小性情 小、火烧露了本作很可能会利用 Nate: 的桌 11.4 ate. (中) R又指用"只有在确实有商文下隔》下 1、使用 Natai"。看来《光环 致坑星》广夜芸。宋 · b特殊之处使用 Natai 的功能,但手柄仍然是主要禅 作方式,如果你拥有 Natal, 也许可以在某些手柄子 Fi操作之处大配身手1 当年《光环》的出现为家用机 . 热对操作建立了标准。(光环 致此星) 能否 メ い) 的代里 PS 游戏的操作树立典で

动作感应

在FPS类游戏中、"(光环)系列"的Natal 应用潜力可以说是较为广泛的。比如双手持有不 同武器战斗的设定就可以通过 Nata 变得更加有 趣,两只手分别控制画面中的两个武器(及其准 星), 两只手臂的移动 1:1 装化为屏幕中两个准星 的移动, 食指做出扣扳机的动作即可开枪, 将双 稳战 4的乐趣发挥到极致 手臂的快速大幅度望 する必要換武器, 根据晃动的和Q T J → 安内极 子弹。镜头的移动可以通过*部由或来完成,用 身体的前师是伽密制能进一后退、根据身体真师 的福息人可以控制条距速度。通过身体的左右,随 斜位上侧引动作、躲避敌人的主弹 此方 近距 寫成《在游戏中的重要性世根书。利用《格僚作 更加可以实现用手柄不可能做到的细微动作、如 果工而有敌人属近, 你大可以用力地向前踹出一

侧 从版上传史产工总统骨中体感到台面面"敌人 被傷。只ず耳のては異弦楽 - 赤葉色熱癌動物的 感受、只不可獨立下一致等機群 少免你紊而含着 大地沉磨舞

当本 主题美用批评上气 。(讨的(元环)是 件十分累入的事。 图 计主控制 为耳动的形 家根哲 易在游戏过程中的及人畜 校者将举了。单额、乌砬 事故报告一定会多如牛毛。如果你想保持仪态老老 安东地址推筑 又粮土 19 3 发掘 安作用 护手 "以下再它的声控"。能。



宫控

出色的 A. 是"《光环》系列"最为人称道的地 方之 、在 A 技术上集り強厚的し og c 可以为现 家设 + 套智能+ 的语音控制系统 奇物+ 处存(未 **己战争》。萧江其恶实远了相当出众形话音批制,** 通。、关键同的相。进行调算遗离比手柄方便许 え 智能の音中別能がある 的重要で能力 イベ 能是對天耀同一是一個人們有一些簡單的语句、通过 語音·稿符 A 队友作就是很容易想到完成走,在汤 景中探索] 1世年述 リュー 取る聊聊メ、如果日家司 至特定的。1.追, 支柱对海绵点 ·· 监藏栖 1.。

|色的 AI 接配智能调音描令。 意味着不用联网也能3



pic Jamos 扩展学、H 中印 #作厂; Y 者 "N N 刮起了体感操作。" 刘 一 " 中 e · 与 L 、"对发 我了不 沒 在 不觸 助作一点 下 特益 专项条件 方式的原因是具作市 ナミス格 チェ と物与お声楽更 倾向于手柄操作。此分 1. 是《本民主等的"画面 派"代表厂确之一、"虚划、弊" 1。目主要收入来 源。如果业免走上注重操作改革而积龄创作的人展广 向。无疑对Epo的长远发展是非常不利的。 医圆对于 (a)(a) P 表现得较为冷淡

自初 (战争机器) 制作人O ロバッン なっそう 可中说:"作为一个游戏制作人、每年我们看到那样 的新技术出现, 机会有。感青出来 我门一系密关注 Nata, 不过不敢保证芸有作品推出, 在未来很长 段

BEE 与环的后生历中已然,是 6 的主要表在 T 用了被"Mars Cort 我 "我一不我" 了不 青 世帯標は ' 「 (特) 利用器) いま類に成まける是 No 5 的2 标。 1 是了《巨家形》,子文新的一條件

中景切。 禁心,接头相。 当100 1次 存和 都是印象的一舉馬手。 卢兰 产业产业主 麻战失成为 概的需要了擎一大并发癌等在音节质的速度落及接供 绳大艺科发工具 《战场机器》字 " 第二款手用"集 3.5 撃 事作的雑誌 気は、細であ 繁色に入った 因此 t すいた 下宝C シ老寺使 与いっぱ 拡張を 撃制作「〈試争机器へ」。



电锯狂鹰



虐敌

何行。 室町時第早(作 郭 器) 暴力白牌成 で要と着いる意味・皿と模略 科学 19 印象 * 文明》并不使用 人,於正 南新蓝旗各种。景 気がななが ひてか か城海 国際語をす 学中、计与新 おお打りがディック "、胡椒子、叶兰、山、一、江柳湖、南、江滨 那! 从中"下一个打一目用上分的数据》 图 勝手ともし 者 「選」はた機では「誰の私人 ニー・ルフェール (人) は皇帝 年 衛帳 1 17 11年程度提供有点工程 法原本价值 榜, 本書教工學者以下, 曾华



比如捕捉每个玩家的多少个关节点。我感觉我们 特会实现整个屋子里的人都乐在其中的体验。不 仅是扫描多个玩家的动作。也能同时对应多人的 语音指令。

研、玩家是不是要在同一个层面上才能被该设备"看到",如果被前面的其他人指住会怎么样呢?
 □ 这个技术有很多特奇的地方。它会思考,知道骨骼的运动轨迹。一旦将你的骨骼映射到游戏中,每镜在一定的时间内镜不到作了。 电镀素 计似 四级型 自运作例 非常表 表 等 以 人 印象 细胞

何。是不是突龍展定了岸接面資本施汰積級的辨 項: 整信计这樣未度複合絲魚環都帶來不少多 48.

是一会有高清游戏的。DEMO 中的绘画游戏和描述游戏都是使用虚幻引擎 3 做的。也就是《被夸铁器》相同的引擎,大家肯定会看到很多海滑游戏。不过刚开始我们首先会围绕于操作感觉本身。例:家是说是这他们的研究发展,高 2012 游戏中都第有实体的复数技术就有足够的精确变。对于影击类游戏,Matol 光素描像头的森作细描能特确何测描尖的动作吗?

P中。我们早就调查过对我们顾客简直比较重要的所有游戏类型。我们对示包编想到的解决方式 克满自信。在游戏中如何集集、射事。驾驶等是 经过深思熟虑的。正是因为解决了这些问题,我 们才认为公布该技术的时机已经成熟。

門。你们为什么不选择在游戏开发看大会中公布 呢?

▶ 我们想要展示的不是一个技术演示DEMO。 不是某某人走在美丽新世界里、拿着手电筒照向 墙壁或某物(法。在这里讽刺了PS3 动作感应形统的演示)。我们想要大家看到里面的乐趣。而 不是摄像头如何运作。只有E3 才最适合。因为 E3 就是娱乐、我们参加E3 就是要取悦大家。

间,和 Shane kim 谈过之后,我估计这个设备罢 实 200 美元左右。他曾说这个设备至少赛 100 美 元以上,而且也说过通过《経濟乐队》和《古他 美雄》证明人们愿意为游戏机控制器花 200 美元。 那么 Netal 会是 200 美元吗?

₱■ 我们还没开始讨论定价。现在就是专注于 硬件以及未来的成晶。不过我可以说价格不会高

侧。你应该不会想卖得比入门级配置(199 美元 約 Aroade 順)本身还贵的价格吧》

▶●●・我们知道在现在的经济环境下。大家手头都不是很宽裕。因此我们不会让大家花线再买一台新主机。只要花点线买个新操作设备。你就可以获得全新的体验。

欄』Natal 会与游戏雨摇鸣。

我们还没想好同捆哪些游戏或者是否同报。 我们将会有全套的首发战略,会有足够的游戏阵 客和多样化的游戏类型。我们将其视为与盂机首 发育样重要。当然会有充足的游戏。

间。明年 E3 召开时能否达到可发售的状态呢?

Par 发们要在确保其有趣可靠的情况下才会发 使

欄,Natal 技术会内置于下一代 Xbox 中吗?

Pan 親京可以该么耕作。機们会让忌有的批美 发挥最大的价值。常就模 Xioox 51/6 -- 美、金燕 整个家康與乐搞有到一个新的展准。

"初生计划"的技术原理

通过分析機像外補捉到的画面判断玩家的运动状态,这种体磁技术常尼早已在 EyeTey 中实现。不过"锅生计划"的技术原现与之完全不得。自从这款摄像头侦测设备公布质、多数人格目光课焦在摄像头本身,为其提供硬件技术的以色列 3DV Systems公司因此成为焦点。钢生计划》的硬件本身确实股来自 3DV 的 ZCam 技术、2008 明年 3 月 微軟买下了 304 公司,之居就在 23 上公布了"铜生计划"。不过做软一直没有直接承认"初朱计划"使用了 ZCam 技术,而是需不顾强调"初生计划"真正的"鹿力"在于微软自己研发的软件技术实现了特色的动作、除部与语言识别。

"創集計划"的硬件包含了以下值件。 一个 10 集後 "利集計划"的硬件包含了以下值件。 一个 20 再列度 澳民以表一限专用处理程,用于运行"初生计划"的独有 被件。RGB 拥依各等红外被发射源是用于侦测的作与测量 进河。多阵到查克风用于语言识别以及声音的位置判断。 油燃核术事务保护有什么特别之处,目前安备个领域或用 差广:预"初生计划"的真正神奇之处是微软开发的分析 整件,做实现会底限,实现特勒的动作感度。

以proy 被米是通过对摄像头转提到的每一前面置流行。 作何推到把款的助作。例如通过标准、再度等信息将手部 排物作与排展分离,或用英速行大量的被准、转换的处理 "被力不小二再黑金强到郑道光峡的影响。同"标应计划" "特殊被学便得写完"形成像技术"。质像头状的红外线发 对概念标请中理"先增"。这面编"备中" 前方的物体《例 加汞家的流畅》就会将光线更射风水三需要射固束的光线 形成于成家地部的编码。该面更射固束的光线 形成于成家地部的编码。该面更射固束的光线



▲ Maiol 会只能分析反案的关键位置,摄此描述玩宴的景效。

同能位根据与复像头之间距离的不同会形成不同的灰度 值,只要根据每个体章的支度值就可以判断其在三维度 何中与排像头之间的距离。通过这种方式,就可以特据 像头前方的所有物体"扫描"到系统中,微软研发的软 体其神奇之处在于能够得扫描到系统中的物体进行"解 构"。根据人体的骨架构成特征和动作特点。将来家从 境景市"分南"出来。 圆此在新"得生计划"的游戏之 **蒙,会有一个简短的被准过程。观家要使摄漫简中的摄** 深耸当桐底的地作。这个过程就是将观察从场景中"撞 策"出来,系统会判断观察身体的 49 个关键点《定装 为关节)、然后将聚聚的"骨架"乘存于系统中。准载 是说,当军家在基体头前做出各种动作的时候。系统"看 "的是一具运动中的"勃勃"、除使在犹凉常方偶尔 存物体病性或者例好有朋友从前方抵抗、系统也会通过 |輔列勢、福振賞出來的身体部依判斯玩家的全身時作。 它还可以得时妇描养多个流家的"青菜"。分别妇增情 头前多个表家的动作。测能一等现故的其他表家只要投 有从某单中选择加入辩理。至他有声法做出什么特体都 不会对游戏造成影响。

2008年8月举办的科隆游戏展中,微软召开的展前发布会简直就是《神鬼寓言III》的专场发布会。虽然微软与Lionhead 连实际游戏画面都没有公布。但是却公开了不少剧情与系统详情。在发布会中Lionhead 创始人Peter Molyneux 多次提到本作斯增的"触模"系统,并表示该系统的作用是与各种人物进行动态地互动,而且"并不是简单地按一个健就可以完成"。当时这被激动的玩家与媒体们认为是暗示本作将对应Natal,因为用体概的方式"触模"游戏中的人物似乎是最佳选择。然而在发布会后没多久,Lionhead 在其它网心坛中表示:"我们目前没有计划在《神歌寓音·II》中使用Natal,所以请大家不要再开这样的帖子了。"

由此需求,至少在目前的规划阶段。"触模"系统仍然是用手柄操作的,所谓的"并不是简单地投一个键就可以完成"应该是表示需要通过多个键位的组合做出复杂的动作。但是计划赶不上变化,"目前没有计划"不代表在设计阶段中不会临时增加Natai功能。《神鬼寓言川》的预定发售时间是2010年第四季度,即Natai的预期发售时间。以微红对Nata 的重视程度,要求Luonhead为《神鬼寓言川》添加一些Natai的功能实在是合情合理,更何况在微饮旗下的I作室中,Lionhead是Natai游戏的开发主力之一,在F3展中最胖电所思的Nata 演示就是Lionhead 开发的技术 DE MO《Mio & Kate》,据称这个DE MO 其实来自Lionhead 的某个新作。



既然。phread 已经有相关的研究成果。顺下推得地在《神鬼寓言》)中设计一些诗或操作是能也并精理之中。之所以目前暂时没有使用vala 可能是因为 Lionhead 的 Nata 落战野发扬水气(神鬼寓篇即)团队是两个完全独立的逻辑。各自性于自己的

eval with

他提惠统



大家都知道、《神鬼鬼宫》作为一个M级的游戏系列,有不少成人化内容。在《神鬼鬼宫》中,你不仅可以结婚生子,还能嫌好通好甚至玩双妃,Peter Molyneux 曾经表示,他是出于市场需要被意加入了这些香艳内容,"因为德国人喜欢这些"。在《神鬼寓宫》》中,已经十分邪恶的香艳肉素将会再度升级,加入了在某些日式 18 萘游戏和 NDS 美少女游戏中日益流行的触摸系统。当你与异性的关系进入了足够亲密的阶段,就可以使用"动态触摸系统",至于能够触模到何种程度 Lionhead 并未详细介绍,可以肯定的是,如果 Lionhead 将该系统改为 Nata 的体感操作肯定会让触摸的乐趣倍增,触摸动作的丰富性也会大大增加。如果你看过 Nata 公开时某张在网上流传甚广的修改图,应该就会对该系统的前景更加期待……先别急着

动金脑筋,由于美国对色情内容管制极为严厉,如果内容太出格,就会被评为 AO级、这就意味着无法进入沃尔玛、玩具反斗城等大型零售集团,将会对游戏销量造成巨大影响,因此《神鬼禽言叫》的触摸系统绝对不可能让玩家为所欲为。

绅士根拟

《神鬼寓意》,中使用触摸系统的前提是对方对你产生了足够的好感度,这个好感度设定与日本的您爱游戏有些相似,不过玩家博取对方好感度的主要手段是彬彬有礼的举止。不难想像,用 Natai 模拟这些动作也是不错的主意,像绅士一样脱精翱岭,邀请千金小姐跳舞,或者亲吻对方的纤纤玉手,端在的举止会立刻给对方留下良好印象。《神鬼鬼宫训》将会更多地围绕上流社会的生活,抗家切满的楚前作主角的儿子或女儿,目的是争取人们的信任与支持,最终统治整个 Aloion 大陆。显然,与贵族们打好关系是必不可少的。在上流社会的社交生活中有很多思族举止可以模仿。如果你觉得这些装款作势的动作太麻烦。不妨多多忍耐,只要得到了姑娘的旁心,进了房间之后大可原形毕露。"



宠物互动



Mo:yneux 是爱狗人土。在《神鬼腐喜》中, 狗不仅是玩家最好的伴侣, 也在游戏系统中发挥 了亞大作用。《神鬼寓書 》目前并未确定是否 会商爱犬陪伴玩家, 不过在设定的中可以希到有 鸡有犬、餐果宠物与雾魔仍然十分野要。63 展的 (MIO & Kate)) MO中, Kate就是一只狗, 只不过并未在演示中公开,可以肯定, Mo ynoux 已经设计了很多与 Kate 的互动功能。通过 Nata 与胸互动将会非常简单实用,通过语音让你的 狗 "坐下"、"把骨头捡回来" 都是鼠而易见的功 能。或者也可以命令你的狗攻击敌人,如果表现 出色可以摸摸它的头。Lionhead 还可以从索尼的 (Eyepet) 那里吸收一些经验,例如通过摄像头 把家里的玩具扫描到游戏里然后写狗一起玩耍, 还可以在纸上画出图案, 经摄像头扫描之后在游 戏中变为实物。

火煙狂訊 Natal

在 (3展期间, 微软已经向 些记者内乱属工 ? 《大爆狂觀》的Nava 版 游戏户的117) 。 富专片 中一个赛车游戏的操作下式和商。 医条做出手握点应 周的动作、然后佩生转发广门剧的动作部一片丰气车 商利进产的 四, 对 新戏 *, 前 》 最后不要有多。注 可腿那, 天大梅顿《要补到》案了趣而过作。将有规 四面 政机关加强 必 至 > + 。 置为停上加速 特融 刊作 或 水料的流流或转件为6.4 以管理學院 聚仁物 看此一人在物学是 在走口胜后操作与京要 4 開快速期 官 避基品作产育中群。、再 起。 数据。 APLAN NP NY 第1、 號(x 螺行激》 順素/ 無砂 一師 現役 。 ひ・値。 内宝 成为主 多全岛的主角 电动反应 每时铺架 電社 熵 积 如果主家的动作文献 就去奇 些工作无法 被扫描到,而且从玩家做出就作到气气做土间。 会有一点延迟。对于《火爆星飙》 文种快计奏了赛车 游戏 失之毫厘就有可能撞得粉身修齊 バネス数赛 车游戏并不需要太快的操作速度,尤其是《砂阪草塘》 这种以驾驶模拟为目标的篡军游戏。应宣传后来看 玩家还可以模拟下动档汽车扩码对一点, 踩离"; ゆ 档等动作都通过动作模拟的方式完成, 在主收至腰间

在一一的百姓片。在中國子家在放成中等東京的 的或手模划。如此一個经過整理中有事種發掘。可以 模的模擬中述。如此一般,是不過程是中就主家所乐 如家在轉載的同时。坐在旁边的《母歷刊》提供换集 體實比學報名

□要辦定了 有效的基本部设广率 今后在 × ト 上为数从专的等车部成就与心情葫芦闹瓢 亢 以 制定标序的任务自然要交笔或图成为 "6 新手"的 (极限竞速) 条须" (极限竞速) 导波 Jan reonawit说:"最让我兴奋的莫过于Natal, 它和我在 2002 年就已经制定的核心理念 致 那就建要将玩家变成车迷,将车迷要成玩家。 简了Nata, 找就可以扔掉手柄,让大家更管观地感受责车就力 Creetawi、并未确定《极限竞速》》是否会采用上的1a,不过他提出了不少想法 例如将体感操作以作时于"车边装"你所收集到的各种汽车零配件不再是按,键就同过少装到汽车。,你要像修车师傅样来 武力 计算量 以上,是有一条子实有性抗病力,产生的一种,即多性。以上,是都是一个人,并可



▲模拟方向盘棒作即可控制要车游戏 据试玩者报告 这种操作 方式确实可行。

日本业界名人展望 Natal

由子 X360 在日本岌岌可危, 众多 X360 独占 的游戏都陆续移植 PS3,微软要获得日本的 X360 独占大作难止加难。而"初生计划" 符会成为微 款前一个新帆舍。微软正在拉拢日本的名制作人 為 X300 制作体感游览。在 2000 东京游戏展期间, 微软燃料了颗颜数二、小岛秀夫和名越稳洋域至 位明星制作人、参加了"X360 创作人魔谈金"。 探讨了 Natal 的未来。稻船数二自然是 X360 一黄 的拥护者,而小岛秀夫与名越稔洋都是宋尼阵营 的代表人物,这次出席 Natal 的讨论会,而示蓄 他们也许已经有 Natal 的作品正在开发中。

高。 魔谈会刚开始是微软互动娱乐都高级副总裁 Don Mattrick 通过条像向三位制作人表示敬意。 接着他表示 X360 是最适合日本游戏开发商的游戏 平台。Mattrick 说,宏年在美国发售的 20 款最畅销 昌本第三方静意中,X300 版的销量化其偏变机高 20%。Xbox 日本事业部长泉水葡询问了三位制作人 对 Natal 的印象,名越稳举埋南地说,所开始对称,各种的微软咨询什么时候能拿到开发工具包。稍积极 二对 Natal 的反应更强烈,同时 Natal 操作演示的那一刻。他的脑子里被各种创意清没。小岛秀夫看到 Matal 时间样常常度惊,"菲种冲击就像新年枢险时代里,习惯了 20 画面后第一次看到 30 画面。"小岛秀夫烟道很多企业和研究机构都在研发美似的技术,没想到让谁软抢了先。"见过 Natal 之后我一直

强忍着想要把看到 前一切告诉所有人 的冲动。"小鬼说。

 乘,也特改变所有人的生活方式,从购物到广告 專到商务、都有Natal 施展成为的整调。Natal 将 會让科幻小说中描述的场景成为可能。对于Natal 的游戏应用、小岛秀夫最感兴趣的是它能够识别 并理解人类的情绪,并且以前所求有的方式与人 美王瑜,无宗将可以在游戏世界里来远言思的情感。名越称洋带了几个Natal 海游戏中应用的情感,相似表演就也是被的动作让东角发动必杀 表,或者在电视机前做出佩莱斯士那样的动作进

小島男夫认為,認家領模教会习懷學上不讓 任何控制器就能死節戏的新期說、虽然有差況談 例开始会觉得很奇怪。不过让玩家處步适应会身 体態的新时代是游戏开发者的责任。正如名越籍 洋所说。"我们要培养玩家,而不是突然就難会 新的领域,应该有一个平稳的过渡期。"

"还记得《国到未来》那部电影吗。冀们现在高未来已经很近了。" 名越说。

Natal 将成为量了解我的人! 小岛说。





会学的是 (图图)

体感潜入



中产生的資家快感肯定是传统操作方式体会不到的

在很多特 I 题材的电影中,打斗场面都经过了精密的设计,充分利用场景的特征,这种动作场面特点在《分裂细胞 断罪》中得到完美呈现,而如果运用 Natal. 将会让场量互动性再度提高。用地上特来的镜片观察侧后方的情形,如果使用体感操作,就可以很方便地移动镜片的位置和倾斜角度,实现手柄操作难以做到的动作细节。使用场景中的物体作为武器将会更加使利,从身边捡一些棍棒椅子之类都可以成为相当实用的武器,与手柄操作相比,体感操作的优势在于你可以控制击打的位置,对准对方的头部一阵猛敲。

语音互动

Natai 的摄像头具有听音辨位的功能,可以判断摄像头前各种音源的方位与距离,将这种功能运用于游戏中,可以实现虚拟世界与现实世界的奇妙声音互动,也可以实现在过去不可能做到的多人游戏乐趣。例如当你躲在墙角处,而敌人正在向你靠近,即将发现你的打踪时,坐在你身边的朋友急中生智,跑到电视右前方远处吹了声口峭,这时敌人就会"听到"右前方传来的口啃声,于是赶去查探究竟,这样就成功帮助你脱困。

如果你穿上了敌人的服装,想要进入某个由敌 兵把守的基地、广方可能会让你报出腊号。这时你 可以概出刚才逼其时得到的腊号。就可以顺利过关。 而遺供的过程本身也可以通过体感操作完成, 丹 动你的脑筋、用各种动作将敌兵折腾得死去活来, 直至向出你想要的答案。



(注) 博行間道 V



▲《模行霸道 V》会重返罪恶都市吗?



所谓"Orand hof. Auto"就是"大偷车",偷车 抢车永远是《OTA》的要点。但在"《OTA》系列 中,这个重要元素被处理得过手简单。随随便便栏 下一辆车。将车主一把楸出来后开车扬长而去。整 个过程一键搞定。虽然简单声便、但失去了"大偷车" 的乐趣。有了Nava,就可以让偷车过程更加真实而 具有挑战性。

N 18 的 (横行翻道 唐人街战争) 中已经出级 了用触摸屏模拟偷车操作的迷你游戏, 将其进化为 Nata 的体感操作后,可以实现更细节的操作。走到 汽车旁边时, 挥动你的手肘打破车窗, 然后打开车门, 1 进入驾驶座后将方向盘下方挡板拆开。抽出两根线 对磁点火、启动发动机后就可以将车开走、驾驶过 程也完全可以采用前面提到的赛车游戏体感操作方 式进行。你还可以用自己的手指在中控台上选择电! 台频道。Rockstar 可以设置一些限时偷车任务、提 高偷车时的紧张感,对玩家的操作速度提出挑战。

在驾驶过程中继免会有一些抢战戏,如果用手 杨操作,一边操纵方向 边瞄准敌帮和条子确实比 较困难。有了Nata,你就可以一只手控制方向盘. 另一只手伸出车窗外,移动在星并开火。这样的体 感操作将会让 (GTA) 的汽车追逐与枪战乐趣倍增、 动作性与人爆程意大大提高。"《OIA》系列"中还 有摩托车、直升机、游艇甚至自行车可以使用、每一 种新载具就代表了一种全新的操作可能性,带来更多 富的游戏体验。

在《GIA》中战斗、做任务只不过是游戏的一部 分,不喜欢满大街杀人的玩家可以到酒吧里玩飞漂 玩保龄球、打台球、如果你在战斗之后伤瘾累累、体 可以到花街柳巷找个小姐采用补阳。Rockstar也许 不会将(GIAV)做成一个完全以体感操作进行的游 戏,但是在里面穿插几个体感的迷你游戏可以说是 理所当然。保岭以与飞镖都是体酸迷你游戏器简单 有趣的题材、模仿 W 的同类游戏即可,在台球游戏 中,可以用右手调整球杆方向然后模拟推杆动作。至 于找小姐或者找女友做的颠覆伯凤之事。在《圣安德 里亚斯》的控咖啡补丁中已经有深入的细节模拟、用 Natal 确实可以令情趣倍增,不过已经惹了一身强的 Rockstar 是不可能再找这样的浑水了。所以当卧室 里传出销魂的声音,你仍然只能望着摄像头兴叹。



有了摄敏头、在《GTAIV》中经常用到的手机将 会更具实用件, 也会带来一些新的游戏可能件, 例如 将 Natai 摄像头当成游戏中的手机摄像头,给自己或 家人来 张自拍、然后设为手机壁纸。或者将拍下来



▲今后当缴款的 Live Anywhere 计如实现了手机与 X360 之间 的通信 玩家也许可以在外田的时候打个电话给游戏中的角 色 向他们交托任务。当你回家时就可以直接收获战弊。

的照片上传到警局的电脑中,这样设准你的头像将 会出现在大街小巷的递缉令里。有了揭椽头,玩家 与游戏主角面对面的交流将成为可能。我们可以设 想这么一个任务,玩家本人就是下达任务指示的庭 主,通过手机的视频通话功能,玩家的头像出现在 游戏中的手机屏幕里,与主角即时进行视频交流。

打破真实与虚幻的边界一直是"(O A) 系专。 的追求, 从游戏中应有尽有的电视节目, 至数十个 可以访问的网站,自由城可以说是自由以来最高实 的虚拟世界。而摄像头可以成为树虚拟世界与现实 连接的窗口, 你可以出现在游戏中黑帮高层们的电 机电话会议中,可以出现在网吧的电脑显示器里, 甚至可以来一次现实与虚拟世界的颠倒。例如,主 确坐在自家沙发上玩游戏,游戏的名字叫(模拟人 生),游戏画面就是 Nata 摄像头拍到的玩数的容 厅,或者将玩家从背景中抽取出来,置身于某个游 戏场景中, 系统自动将"游戏界面"叠加到拍到 的影像中,这样你将会在游戏里的电视屏幕中看 到真人版《模拟人生》, 你就是被主角"控制"的 游戏人物, 你要根据主角的"操作"做出各种动 作,而主角可能是通过游戏中的虚拟 Nata 邊像头 对你进行"体感操作",也就是说,你将会通过现 实中的 Natal 体感操作游戏中的主角。让主角通过 虚拟世界的 Nata, 体感操作虚拟世界中虚拟游戏里 的你 --- 是不是已经开始对这样的逻辑有些头晕 ? 呢中所谓庄周梦蝶, 到底是庄周化蝶还是蝶化庄 周?那时你也许会产生这样的疑问。

. E 1 € 1 - S

在身 游文一个名 九升 九 十 大、五下 out to a galaction of the to the contraction of " A O I O I L Can you of the proof of 1. 1/4 L. 18 + LS - LS - F ル 1 かりに かん 4 1 ト ト ト

作 ff g * と カキ。 A 弘 領帯がき 至了 「食 选 」件, 要作 上 川 [創] 並 李鹏数子 系元 (x)((5)66年等金 (x) (1) (1) マゲヤ、17 式は終し中旬制 日产本点 物作 气体 不是相当性信的 在 。 作画 " * # # ?" 作 雷尔士杯当于6 。 片 手柄 龙飞水 的 双截机 主林 汽牛株 广作 井 (广) 的现在第三辆栏周 復明。 景色褐丽色 "生七烷料"。 版人 的点计方案,并没有根据上一大感挥生系统,特性 设计出新的操作方案。而如果 Car. m 告, 5 x 4 5 to

本"一下水石石"上(r.1.)。 网络树上,大豆 禁用于车辆下了战 一年 然 人口自己看。 京城 年度新 1.56 K 10 下午 1 天代 12.1-12 3 1 10 10 10 10 10 10 10 10

、 作 和 "我主题本本" (A 人主文的 A.A. 1、 "你啊。" 说老一张"自题""杨啊" 大 1111年棒粉、食料、炒、贴得 11111111111 逐 工作物版 海州不同州州 (1) 14 人工作 满了童气的小女子。"说话这个格点。" 医红斑 動作基語 封州 电八种程序 "工芸"。 不 育物世代十二 以下 1、十 人士提口止 华村 作品団をおは お唐十

1) 特別 電流 g · 11代 如果 4 香音 在告わけな建る。 、更、真子 さ 以上製名 中的 "主针性"的"别图"。 计主文码 控定 主即 体 () () 等 () 自 参 () () () 中的胎 上福泽、司付福挥兼诗 教人知識所袭击 馬飾指 多病毒小衣 化基准压器 有数 有效 前头或不良类 "说 " 作 十 作 进手工

調版",如果イベルールモキ。イダス、イッパ 用手柄的特殊模式,准备 · (C) 11 3/15 4 作子 * たい、例如肉種は **ではいき、またご 作作 · 多可 · * 1 * 2011 | 1884



▲ Capcon 已经表示 生化危机与 导质剪辑板 也经推出 XJ66 版

2 10 miles

体育游戏是 ** 上产广大多数重最多的游文学 型、冠子超过了 上 游戏, 产车体舒静士 第7 子び、橄榄珠/ 最受欢声的的展拳干标华角点旅 数 A的《辈子、香》 、 近 (职业 基的证据) 文本 。俾系列土隶机有成乌矿铝墨 举于标降的 游飞行、司内与有什么市场,但是如果使用了Natal, 即使作业奉士心动毫无兴趣。也会对拳击而得的游 that it would

在《数》作的点。 主任要人 未拍点 要点 1機步程。以舊萬日來的母手排一模任為 生 出立 察厅里有限的空间也不图 5 11 第 1 角下趾 至于 格山游戏的, 1. 4 更生光色学 格,游戏的原作 要精确到制、异洲的对于夏史都、破坏监 、 彦 Man ar 的技术由于久成。」 中海维纳瓦曼性的 逐致上 席 因此动作神響量,《谁中的 更重要等证 就

算 3 4 単端名。マグナではも、宝料箱 はずり。 的特式也不是好多斯敦纪念模式的 植囊科 變 意城事 · 杨季亚广西大陆 中 不有ご能知识 家 的考,并张写唯性的提怀、同样是谓人严重,奉主 日曜台に対向を、手段は対策は新材では是奉子 文作論性方法 文是在石洞的学品估计赛 场位节 图子大 图点***介章"李武" 并注意概以

"人、一、一、日子、举名子」、相子举:旗 三、精神、中主等的主耳"作 因此,广"以他多 "五"八大九八以此份下一口可鉴 7 秦 去 在工作的 水产作等从 我看自己不是母亲的 表 1、千年京 ·如文作機制 上于多年每月举厂自下 所"武砂子 印象。[17]至《林成二次榜》归满世代的阳静、 基本上一场草溉市运行, 17任机 以撤至 (拳上

之心〉系列 。具有心性的拳击模拟著称、从出拳 所角度力度 全華・北京に対し造成的面部扭曲 「受り教集乱景学 15 時物 中 撃区精密計算 拳 5. 上字爱外看甚至专业革手都 1. 人们这样的体感拳 1 超月田作。 络器材



▲魯志游戏很議容易体枢化的游戏类似



元新華(開刊



emedy 公司品牌开发主管 Oskar Hakk neh 曾经对记者表示他们对Na a 技术非常感兴趣。而 当に者の到 (r , そぞ手) 是否会使用 va a 功能时。 得至了模棱两回的答案。《心灵圣手》目前已基本制 作完成,就等着 101 年春季上市 从时间来看,本 作受得Na a 的可能性不高。 K过在Na a 推出局 r med. 以补了或特别版的方式让《《灵争手》支 特堡感操作还是很有同能的。从 4 的经验束看, 本 感操作在恐怖生存类游戏中的应用作 值很高, AA《生 化危机)至《零》和《寂静岭》 本感操作可以上抗 家更加投入到恐怖世界中。《生化危机》系列"己 经从恐怖生存游戏转型为动作射手游戏。但是市面 上八分然有《零》《寂静岭》《鬼屋魔影》还有《。 灵季寺)等。、恐怖每围为特色的游戏。在这片游戏中。 体感的主要作用并非提高或作真实感 无是太子加 強勢術氛围。这里虽然是。(ad 矛手 Nata) 为 x **②** 不过同样的设定也适再于其他物体生存游戏

动作与解谜

在 w ! 的恐怖生得游戏中, 以体感的方式控制 手电筒的照射方向是常见的设定。任凭玩家照亮黑 暗中的各个角落,偶尔还会看到一些不该看到89东 西 …这就是恐怖生存游戏所强调的恐怖探索。手 印商在《心灵杀芋》中塑消灭敌人的少备法宝。这 简直是为 Naua 贴身设计的功能。在恐怖生存类游 戏中经常需要使用从场景中拣来的武器战斗、例如 根棒、扳手等等,这也是进行动作模拟的绝佳机会 自己动手把恶心的怪物狂殴致死才能解恨。

解谜要素在恐怖生存游戏中所占的比例甚至要 高于战斗,推箱子、转动机关等常见伎俩自然不必 多说。实现完全的动作模拟后、开发者在谜题设计 方面也将有更大的自由,看到场景中有任何异样的 物体、都不妨动手试试、看看其中有何玄妙之处。



▲一只手控制羊电筒 另一只手特枪战斗 《心费杀手》他而是为 Natul 贴身设计的游戏。

恐怖游戏再恐怖。终究与现实之间隔着一层屏障、1 真正的究极恐怖游戏是打破虚拟世界的界限、将恐怖 氛围善征到现实世界,或者干脆将现实世界装到虚拟 的恐怖世界之中。既然 Natal 的摄像实可以成为连接 现实与虚拟的窗口,开发者就可以让魑魅魍魉越过这

道窗口、将恐怖渗透到你的粤旁。

通过 Nata 拍攝下来的影像。可以將你家的客厅 变成游戏间 fr. 由于 Nata 能够测定摄像头前所有物 体在一维空间中的位置,因此就有可能将你的客厅变 成三维的静态场景。这就像全 3D 化之前的《生化危 机》,将静态 CG 图作为游戏场景,但是开发者在这 个平面的静态图中加入了纵深轴,让30人物能够融 合到场景中。将自家客厅变成游戏场景后,就可以让 **游戏角色出现在电视中的客厅里**,并且对闽面进行特 殊造染处理。你可以想像这样的场面。在电视机中、 你坐在客厅的沙发上,在你的身旁静悄悄地坐着一个 披头散发的女鬼,她正慢慢地把脸转向你,你起身, 躲避,但她总是阴魂不散 ……

将现实中的客厅变成游戏中的某个房间,当你在 游戏中推开门时,突然看到自家客厅,还看到自家客 行星有鬼魂出没, 再配上一些惊悚的音乐, 肯定可以 把你即一大跳。由于 Nata. 能够格玩家的形象从背景 中抽取出来。因此将玩家置鸟于各种恐怖场景也成为 可能。虽然真人影像与 3D 场景结合产生的突兀感会

破坏游戏氛围,但如果经过巧妙处理同样可以浑然 天成,例如将玩家的影像模糊化处理,出现在游戏 中的电视机里,然后上演一幕(午夜凶铃)的经典 一幕 一从电视机里爬出来将某NPC活活吓死。让 玩家扮演虚拟世界里的幽灵,或者让虚拟世界的幽 员出现在现实的场景中,这种亦真亦刻的设定尤其 适合以心理暗示营造恐怖效果的田式恐怖游戏。



▲假如电视中出现的这 幕变成次玩家的客厅为背景 即使你 对所有恐怖电影都有免疫力 此與都屬毛骨悚然了吧





新加州 試験権電

对话与语音指令



多数美少女游戏中,人物对话占了游戏的大部分时间,玩家只能用对话选择支的方式与女孩子们进行交流,这大大限制了交流的乐趣。"能够与游戏人物交谈"是Nata 初公布时被视为最神奇的地方、小男孩Mio 会盯着你,和你即时对话,甚至做出相应的表情和动作。想像一下把Mio 换成美少女,当你对着她说"我喜欢你"时,她会害羞地低下头,脸颊没红。Natar拥有一套人工智能对话系统,能够根据玩家所说的关键词与一些简单语句大致"听懂"玩家的话,而对于较复杂的语句,将会用一些棒棱两可的反应蒙混过关,让人感觉确实在与一个活生生的真人对话。能够与美少女直接对话可以说是美少女游戏的至高境界,这样可以凑强令人心跳的恋爱燃觉。毕竟,"恋爱"是"谈"出来的。

语音指令也是语音识别功能最实用的地方之一,在美少女育成类游戏中,经常要用指令选择的 为式指挥美少女,今后将可以直接用语音代劳。这 尤其适合对女仆发号随令的场面或者是在夜总会里 要求心相圆酒。Na.a 能够判断玩家的语调和语气, 并作出相应的反应。如果你的语气太柔和,也许少 女还会撒娇,而当你一声暴喝,她就会吓得赶紧按 照你的吩咐行事。玩家在对话时的语气态度也可以 成为影响好感度的一个重要方面。

方位判断

Nata 可以判断玩家在电视机前的准确位置。 并在游戏中有所表现,这在之前的Natar 演派中出 一规过多次。例如当你在电视机前走来走去时,游戏人物的眼睛会跟着你移动。也就是说,当你与美少女对话时,无论你身处电视机崩的哪个位置,她都会一直把眼睛对着你。虽然这只是一个很小的细节,但是却可以将人物的真实感大大提高,让你感觉到她确实能感知你的存在。Natal 摄像头还能识别玩家的表情,当你痛苦时,游戏中的她会温柔地安慰你,当你开心时,你的欢乐会将她感染,她会兴奋地分享你的快乐。当她无法听懂你说的话时,也可以通过识别你的表情做出更妥当的反应。

摄像头对玩家所在方位的判断也可以用在很多 有趣的地方。例如之前日本某日游戏就利用摄像头 技术制作了窥视少女裙底风光的系统,当你遵在电 视机下面朝上仰视鹧面中穿短裙的少女,镜头就会 切换成由下往上照,让你看到裙底风光。Natal的美 少女游戏要是设计这个猥琐系统,大概会有大批玩 家辫在电视机下面玩游戏了吧



*2.病傷の理動! * 乗点 スカー 500中を使 生か出り。*

▲这种措助细维头窥探能展颅光的创度已经在 PC 游戏中出现。

赠送礼物

在 Natai 的 Milo 氮尔中。电规机能的氮示者的了一幅度,然后将纸"递给"电视中的 Milo,其萨 球是脱缺头将仇家的画即时扫描,然后呈现在愿面的相应位置中。这样看起来就像玩家把圈递到了屏 轉中。将这个场面用在您爱游戏中。可以制作出不少浪漫析段,比如为女孩面肖像,然后递给军等中的她,Natai 无法识别图案的内容,不过不管玩家面得怎么样,女孩只要做出咯略笑的反应一般是错不了的。接着这张画会被贴到女孩子家的卧室里,或者夹在笔记本里。看到自己亲手垂的画被梦中情人收藏,一定会大大增强游戏的真实感。此外,在上课时写小纸条或者写情苷之类常见桥段也可以借此提高真实感。你也可以将自己心爱的东西作为信物

送给女孩,只要在镜头前一隅, Na.a 就会将其 转化为游戏中的物品,并且具有一定的 3 1 效果, 不至于只是一个小纸片。看着几爱的她戴上你在 现实中买来的挂贴,那种感觉一定会很神奇吧;



触握系统

论规琐,裙唇偷窥系统远远不及动态触摸。证如上文(神鬼寓言》展望中所述,有了Nata之后,你就可以对少女"上下其手"。NIS的《脸红心跳魔女神判》就是一个很好的榜样,而从触控等进化为亲手触摸,临场感当然会大大增强,配合语音指令系统,还可以让女孩子与之配合,其邪恶可能性可谓无可限量。不过家用机游戏在尺度方面有其底线,想把Nata当作用游戏工具的玩家还是绕道而行吧,一其实比尔,盖茨普表示Natal也将应用于Windows,在日露戏泛滥的日本PC游戏市场,厂商们可能已经在摩拳擦掌地等待Natal的到来。

享受触模系统的乐趣不一定要动都念。纯爱 垫蔬戏中也可以用触摸系统带来脸红心跳的初恋 感觉。控制你在游戏中的化身轻轻抚摸女孩的离



勝与长发,奉着女孩的手徜徉在沙滩上一个将触读时刻。 作为二人关系交可以上,不仅可以提高游戏乐趣。 提高游戏乐趣,也 大大提升了恋爱 拟的心跳感觉。

■把《魔女稗判》的触 模页线进化到真正的触 模模拟 这样的游戏在 日本应该会很畅销 ·····

are 的 Natal 攻II

当年微软巨多收购 Rare 的目标,就是为了创作 批能吸引低龄玩家的轻松休, 对型游戏, 因为 Hare 为任天堂开发的"《超级大金刚》系列"有数千万 的销量佳绩。然而在Rane被微软收购后,一直表 现不佳。尽管如此,在微软旗下工作室中,仍然是 以 kero 的作品最特体闲化的可能,而体闲游戏正是 Nata 的主力。目前 Raro 正在开发多款 Nata 游戏, 并且正在为 Natal 游戏大量招聘新员工。在 lare 的 招聘要求中,明确提出"不需要游戏开发经验,关 键要有根像力"。 tare 的这些游戏应该是打破传统 的新类型作品,而且整个 Rare 应该都已经全面围绕 Natal制作游戏。Shana Km说: "Rara 现在活得 很好,他们在整个 Xbox 世界将会有更大的影响力 2001超越过去他们开发的传统游戏。"

Rano 被微软收购后,8年来都没有太成功的作 品推出,不过 cero 的作品中仍然散发着他们的独特 创意风格,想像力丰富的Flane 更能做出令人耳目 一新的新形态作品。几乎可以确定, Natai 的首发游 戏中将会有 Hara 的作品,而且很有可能成为展现 Naual 特性的代表性作品。从 Hare 正在全力征集制 意人才的举动来看, Rare 上在开发的 Natal 游戏中, 应该有类似于 (W Sports) 的合集型作品、将各 种利用 Nata 特性的迷你游戏权录到一起,用各种 创意之作让玩家看到 Nata 的无穷可能性,而这样

的游戏最适合成为 Nata, 本身同捆赠送的软件。任 天堂的成功经验说明。这种随硬件赠送迷你游戏合 集的方式很能吸引轻度玩象。

Hare 设计主管 George Andreas 说: "我们稳 天都从 Natat 身上学到很多东西,用这种技术可以 创造出太多的新体验、关键是要重新考虑解决各种 设计问题的方式。"Andreas 在访谈中也提到了用新 思维制作射击类游戏, 也许 (完美黑ा) 的 Natal 版已经在考虑中。不过 X360 现在不缺 FPS 玩家。 微软需要的是不玩IPS的非核心玩家、希望更多的 少年儿童、女性与中老年人将注意力从WI 授移到 X380、因此 Rero 大可以参考 WII 上热粱的一些休闲 露戏类型、例如体膏 料理、音乐等。《宝贝万岁》) 的宽物育成概念也是能够19 / lt.客的类型。 只是其动物的设计风格过于怪异。另类有余而可爱 不足, 难以让女性与儿童一见倾心, 倒不如老老实 实此改为传统的猫猫帽狗, UNAtai的强大功能完 全可以将虚拟宽物的互动性做到极致。

Andreas 表示,Rare 被微软收购后之所以一直 碌碌无为。关键原因是 Hare 的作品风格不适应微软 的生机受众、Rane 成长于 SFC 和 N84、已经形成了 迎合任天堂玩家的作品特性,而"微软的主机面向 不同的人群,所以我们才会一直陷入苦战"。如今微 软上准备通过 Natal 与任天堂抢市场、因此 Hare 将



▲ Pare 目前正在大规模招兵买马为 Natai 开发游戏

会如鱼得水。"Nata 将会覆盖更广的用户与消费者. 而 Race 的产品一直都是辦准了那个方向。从这个角



自从《吉他英雄》引爆音乐类游戏狂湖,音乐 类游戏成为利润最高的游戏类型之 ,而且也是核 心玩家与休闲用户通忆的游戏类型。虽然从2009年 开始, 营乐游戏热有所消退, 但依日有 大批忠实 而稳定的消费群体。音乐游戏最能吸引非玩家, 因 此"(吉他英雄)系列"的W 版正在成为销量最高 的版本。Nata 要实现征报非玩家群体的目标,音乐 游戏是必须大力发展的游戏类型。业界之所以传出

Natal 售价可能为 200 美元的传闻。是因为 Shane Kim 曾经说了 句: "用户可以为(吉他英雄)购买 200 美元的控制器,因此为游戏周边花 200 美元应该 是大家可以接受的价格。"可见微软在策划 Natal 时、 应该已经在考虑如何吸引这些音乐游戏抗家。

时下市面上常见的音乐游戏控制器有害他、架 子鼓、麦克风等, Natal的内置麦克风可以给玩家 一展歌喉, 敲打架子鼓的动作也不难模仿, 不过志

他的操作可能还是要借助专用的吉他控制器。比起 专用乐器控制器, Natai 的好处是可以增强表演性, 玩家可以模仿摇滚明星们做出狂热举动, 根据系统 的判断,表演得越精彩就可以得到附加分。绝大多 教音乐游戏都是落下型节拍按键式操作,如果抛弃 了手柄与专用控制器, 就只能用玩家的双手对着空 气敲击前方的不同位置,模仿敲架子鼓的动作是最 合适的操作方式。曾在90年代未风靡全球的跳舞机 游戏将可以通过 Nata 重获新生,实现彻底的改革。 Konami的"(DDR) 系列"发展了十几年,只能用 脚踩踏几个方向键的基本玩法一直没有改变,手部 或作总是没有实际用途。而 Natal 可以让玩家完全 榛仿廊面中舞者的动作。 根据玩家的动作准确度与 节拍匹配度评分, 完全打破箭头式操作方式。这样 的跳舞游戏不仅可以成为实用的街舞学习1具,还 可以燃烧大量长路里、如果设计得当。也许可以重 新刮起跳舞游戏风暴。如果将跳舞游戏与要克风结 合,在家中载歌载辑成为可能。当然,前提是玩家。 的客厅要足够宽敞,而且在客厅里尽量)放家具家 私、免得一场游戏下来像台风过境般狼藉一片。考 虑到绝大多数亚洲国家人均居住面积有限。各种娱 乐、健身和休闲会所可以考虑大批量购入 X380 和 Natal, 让顾客能够在会所里尽情伸展舞姿, 比起动 辄数万元的健身与娱乐器材,游戏机与电枫机的成 本要低得多。另外, 当年跳舞机流行时, 美国的中 小学校纷纷将《DDR》搬到校园里当作体育课教具, 为了控制全球性的青少年肥胖问题,在校园里引进 Natai也是个不错的主意。比起强制性地要求。胖子 们跑步,游戏更容易为青)年所接受。

配住的傳導時代

大工部の + そとして作りと ト とい * 水 新學, 往往 一直, 即一下 製 リア・トール ト 世紀尼化解、名数 ・ はり ₹ 1.1 ● 所有 销量的提高、) < 更加难以取得日本 / 1、 , 而缺乏独占 欽的以上C、・・・・・・ 、 」」」

1 44 1 * 4 1 1 1 1 1 1 12011日 1年1、177 年、1月47、 ピィー・コンプー!11日12日 が美雄戏玩家。首 - * * * * * * * 性大大强化。

. . . Mi \$ 11 By ent 1 1. 1+ サナル フェ・サード・エイド等の 路 · 新加州李子所(1947 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 - 1917 生 相 三本 二 本 1 本 1 人 。 所 布特 5 ቸር ለተ ነ ር አ በር 5/11 ትህ ና バイン: ペプギョン, 而 X860 在欧ま桐中, P * ・ : (14 F改要し(47 m .) .) .)

迷你游戏

多数 dPO 游戏为玩家创造了整个架 "界, 只要开发商愿意, 完全可以在这个世界中, 计任 何迷你游戏。(最终幻想 >) 就出现了滑雪、陆行 鸟覆跑等丰富多样的迷你游戏,在Nata的时代里。 RPG 中的迷你游戏业定更加层出不穷,而且这些 迷你游戏可以巧妙融合到游戏过程中。迷宫中方 式各异的解 以要素、城镇里的游乐场、酒馆里的 掰手腕、掷飞镖, 乃至一些特殊任务都可以用体 感操作的方式进行。事实上, 几乎可以肯定多数 RPG 对Natar的支持都将从迷你游戏开始,从过 去PS 专用的 PocketStat on 图 NDS 和 WII,传 统的 APO 在迷你游戏方面的摸索都非常积极。



▲在 RPG 的城镇中大可任意设置迷你游戏。

NPC 对话

虽然在多数HPO中,玩家都是控制整个团队 进行冒险。但是除了特定的剧情场面外,当玩家



▲日式 RPG 总是准备了大量的对话场面 如果换成玩家与游戏角 色直接对话 不知道会是怎样的场面呢?

在各种地方奔跑时,整个胃险团队总是一套不发, 实在是显得有些枯燥。如果玩家说话时,伙伴能够 **格个腔,将会让探索过程有趣许多。虽然没法指望** NPC 们像真人一样对玩家的话做出真实反应。但只 要预设一些语句就可以加深玩家与伙伴之间的情感 交流。Netal 还可以根据实际情况将不同的词句组成 一段更符合语境的语、根据之前媒体对 Millo 的实际 梳验, Natal 智能语句组合引擎所生成的对话非常 流畅自然,不像很多同类系统一样只是将单词和单 字的发音硬生生地连在一起。有了这套系统,RPG 中的 NPC 们再也不用像祥林煜 样永远至复着相同 的台词。虽然智能语句生成系统还是有很大的限制。 但是至少可以按照一定的规则对玩家的活做出反应、 如果智能生成的语句是用名声优的配音录制拼合而 成、到处寻找 NFC 聊天可能会成为恋声癖们的 RPG 新类好。

体感魔法发动

正如各越稳洋所说、用动作模拟的方式发动招式 是一个相当不错的创意,多数 RPO 的魔法或者召唤



▲发动办系统时由玩家自己拼行动作模拟 配合。可以让战斗的紧张感与策略性大增。

男发动场面都非常华丽, 计玩家用自己的身体发动 这些华丽的招式、将会让 NPO 中你来我往的单调战 4乐趣大增。为了激励玩家多使用动作模拟,还可 以给予一些奖励,例如动作模拟的准确度越高、魔 法的政击力就越强。考虑到不斯模仿魔法发动场面 会很费力, 因此限定为高级别魔法采用动作模仿较 为合理, 魔法发动时可进入迷你游戏状态, 给玩家 的动作模仿更大的发挥空间。为增强临场感,以主 视角进行魔法发动也是不错的选择, 还可以配合念 通咒文显得更加盲模盲样。

通过语音指令指挥伙伴战斗也是 IPG 战斗系统 的一个不错的解决方案,多数 RPG 不采用即时战斗 制是因为难以控制团队作战。"(传说)系列"的 A 作战由于伙伴 A·有限常常会把人气得吐血,而用 A 铺以语音指令的方式就可以让团队即的战斗制更 充满乐趣。你可以一边专心操作主角战斗,一边命 今队发配合。多数战斗指令仅由几个简单的关键词 构成,语法结构简单、很容易被系统精确识别。这 种战斗方式就像与朋友一起攻关, 彼此之间吵吵嚷 瞎地进行战术配合, 队友们还可以对你的命令偶尔 區廣几句, 让你感觉到他们就像穿活生生的夏人。

Makal 新美型图

微軟打造"初生計划 がドド 下井「早ノ 下、 イ ないだれ・・ エキ *** | そほび 名字与前亡"在三纪",由如《尼廷罗印经》,标题。 人名巴拉 戈德 法法特征 資材 人 这种大家都正高好了你吃钱, 是人生生的不特性 类 经现金帐 五线点理 更多 子達物學 丽也古游戏与唯作,以障心的海教练、样鹊。上家练、时往文件、几分红 野我未 为 。 14、 说: 一注:武士菲似山 手成的树木下生品,病才为止一个小村 "这连 J. 以作出的符号 前日 多姓氏灌溉物行 网络新狮 医环腺管 电时期学与合新系统 5、党只要是一句は操作。同時有額を加力直、制造と、一方流で、 こうかんききゅう 娱乐的革命。とお子白「能成さ程」(さんけっして 重要主持機

雅过 Notel 与网络的结合、禁可以传输元家的操作信息、他领 腦輕操作成为可能。在海洋研究,東定課意,軍事應用等专业等 细理操作技术单已应用了数十年,科学家可以通程操作月球走前 **挪到机器人,可以通复机器人探察原律。或者能制机器人到人类 难以进入的驾城进行危险操作。赫薇这些技术都过于昂贵**,是接 她到风用破洞。将 Natel 与小器机器人结合,故可以让用户的动作 借助机器人子进方重观。天宴在机器人身上安装一个信号被收藏 置和無像头。就可以使其变成自己的化身,当然分类不顺脉。 訓養聯小板器人完成業務任务。

WII 約僅身游戏主要分为两种。 一种是以高运动量燃烧卡路里的体 南游戏,还有一种是以《Wli Fit》 的瑜伽为代表的动作模仿型有氮定 融。无论是精一种,由于 Wit 只能 判定玩家身体的局部动作。因此无

法对玩家的动作进行精确的指导。 編 Natal 能够扫描玩家的全身动作。 因此就可以判断玩家的每个动作组 节与标准动作之间的绸微差别。能 够像真人教练一样对玩家进行指导。 让玩家拥有一个可随时候命的家庭 收缩,两旦还省会了满世早衡板等 周边的额外开支。



THE PROPERTY AND RESERVED AS A R. S.

北尔 燕茨巴经表示, 未 东 Natal 特会应用于商务领域。国 期视频通话与视频会议已经在企 业中广泛应用, Natai 特会让视 频会议更加便利。当Natal或为 Windows 的新操作界面,就可以在 视频会议的过程中进行体感操作。 例如你可以用自己的双季从某个 文件夹中将所需文件"抓到" 视频 [

窗口,这样就可以特文件即时传输 给对方查阅。而且由于 Natal 可以 识别多人的动作与声音。因此在会 议过程中,各与会者都可以很方便 她进行操作,比如在商讨某个建筑 的设计方案时,就可以将 3D 模型 直接叠加到视频中,用手"抓住^N 模型进行操作和变换角度。也许未 来游戏设计师也可以采用类似的方 式与远方的外包公司探讨关卡设计 方案。ぶっ



网络社区

TALMINIST S

THE SHEET SINGLE TO

THE SHEET STATE

THE SH

ACTUAL SOLVERS OF THE STATE OF

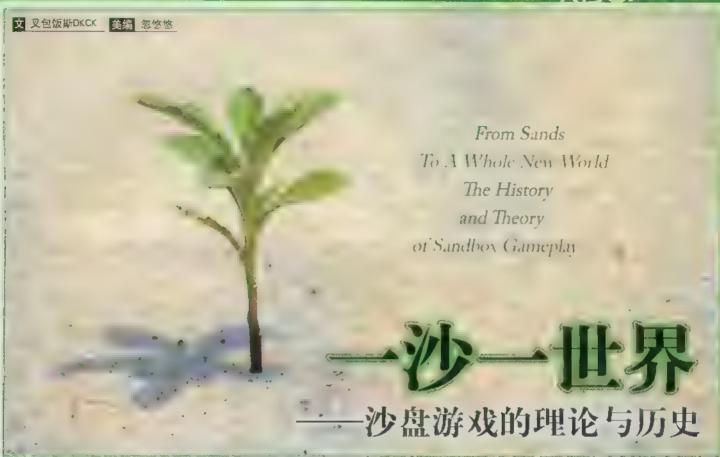
用蜂剪物

在微软的 Natal 宣传影像中,再 以看到今后 Natal 在网络购物方面: 約前最。如果你在网络商城发现了 一件适合自己的衣服,你是想知道 的是这件农服穿在自己的身上是否 合身。Natal 能够根据玩家的骨骼模 型产生一个体型与玩家基本相同的 30 模型,将衣服套在这个30 模型 上,这样玩家就可以看到衣服穿在 自己身上的效果,还可以把屏幕变 伪试装锭、摆出不同的姿势、看看 衣器的不同部位效果如何,这样就 和在服装店里买衣服没有什么两样 了。如果你发现了一套适合家人朋

灰的衣服,可以用 Natal 直接与朋友 面对面聊天、將衣服者在朋友身上。 你站在一旁当参谋,这样更有与朋 有一起選街购物的機構。由于 Natal 能够将玩家从背景中分离。让玩家 置身于虚拟的环境中、有实力的商 家可以建造一个虚拟商域、让顾客 的化身在虚拟高城中推得,在高城 **里行走与移动镜头也采用体感的方 武操作、实现虚拟购物的究极形态。** 或者微软可以建设一个类似于 PS3 Home 的虚拟世界,只不过这个面向 X360 用户的 Home 是一个巨大的商 域,特各个区域租给商户开虚拟网 建、这样还可以为微软带来一笔可 观的收入。



TALL SPECIAL PROPERTY.





就像大家所熟知的,所谓 /盘游戏体验 Sandbox Style gamebia。 多多 / 是在福述 种漫无目的的自由玩耍。 /盘"的改喻采自 一个孩子玩 子的球像 上孩子完全按照自己的 x, 想, 用 , 子去构筑自, 的世界 义、概念和现 在年子族战中大部分内容都已经被事先构筑 设 定好是相矛盾的。

人常说比喻总是跋脚的,当我们用"沙盘" - 词采描述电子游戏时, 也不例外。孩子的沙盘 游戏是 种纯粹而完全自由的创造力体验, 只要 有想象力,都可以用沙子去创造。这是">> 盘游戏" 比喻中美妙的一面。1. 我们意识到自由自在的创 造力是游戏带给我们的最宝贵的东西之 ; 同时 这也揭示了这一比喻的"跛脚"之处,那就是井



非所有的受众 这里就是揭玩家 都有丰富的和 象力和创造力,都能在《盘中享受到》造的乐趣。

这些并没有因为游戏设计于的生花如手下破 消除,我们发现一块之型象点的计家以一致一部 游戏中所获得的于趣总是要 人 些 《末井非是》 事,而恰恰证明了。 "几要在一款游戏"。"导 | 数号行家的想象とその発展気息 | ぜ度や高野 未] 张献的。

夢扔 →)愚年他们 他们目, 水二, 军起城堡 五 要在个人的主力的 克·夫山人 切 网络安伊皇 制作流程的各个层。并具定统标题也介生任任 体设计和写作 以汇录着、程文章 基 总体改 け ぶたい ビビ よくもい 之気保持与常義察的 台作关系 因为与体身、常常直接中央了军际游 邳山以曾使亲介。 结本盎蚕 / / 表 = b 呈 自 抽 植 è

如实说。 粉色 作位 支付导收据 势 擊來 再もつはらささる 本ささな手名 エキ等 和公、盖牌传说:"就要要成我的进步一步物,反 。在无杆发一套专动的"繁"与然。这是一种吸 满,1 太 在我:符与了数C 时间代 千日、凡 节是处于在严格术 是相多级的保健等。中

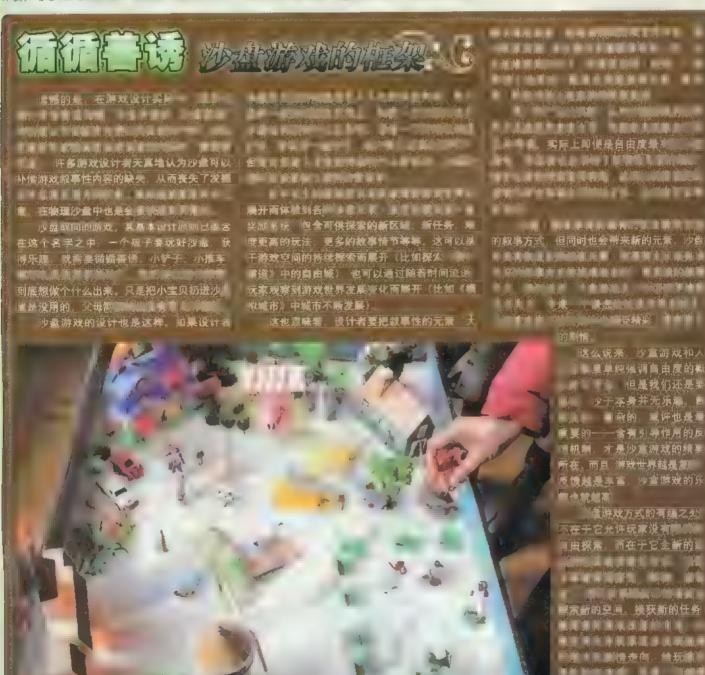
7.4 以 · 图 · " 部 · 项 式 身 。 · 者 要 书 、 擎在 开发会会 各联族素的印刷性、这样才能受持了 进入上 开握的马牌中所到此, 考 以对条纸样 度、東京低手趣 但也很幸苦 从总体 v. 1的

高度来说,) 岛游戏店汤案中并鼓励自由探索 「 - A p ay . 同时他应包含丰富 多变的互动

1.5 及:者不似要展示 / 盘点系和足够的 Thria 更要处理好所象主要万化的专动(T为)。 各和 15年度24日 阿而高之。 款标准的游 片 点点错点零的手腕man(, 面 数); : 萧籍戏则, 少少安財行等中山香輸入

1907生活生的物理 福安良处建了在一相对 于大多数玩具而喜声,而少量游戏相比同类不那 么开放的游戏而言, 就要花去多得多的工作。和 物理心盘不同。一个志在打造沙盒游戏的设计师 绝不能把创造性工作的重担扔给玩家去承受。

> **要制作者懂得在自由探索和引** 异框架之间做出精妙的





AND M

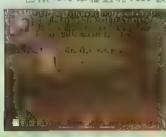


我们今天所熟悉的电子游戏, 是一步步从街 机厅中走向手家万户的客厅的。客厅中的游戏气 氛相对人头攒动的街机厅来得更轻松、更休闲. 人们甘心情愿沦为"沙发士豆"只是为了消磨"八 小时以外"的时光而已。

我们不再像街机厅里常见的那样,尽快把对 手干掉, 以免他或后面排队的又塞进 个币来, 继续霸占机台不走。反正没人和玩家抢手柄,作 为设计师、也不是时时刻刻都要让玩家在紧张的 动作中度过。他们尽可以轻松地让玩家在游戏世 界中做一些有意义的自由探索。而不是催促他去 毁天灭地。

环境的改变实际上从根本上改变了游戏的设 计机制。街机厅的游戏为了更多地榨取玩家的投 币,游戏过程是惩罚式的。只要玩家进行了错误 的输入,就会遭到惩罚,目的在于尽可能缩短玩 家的游戏时间。而家用机游戏则是奖励式的,无 论玩家做什么,游戏都尽量提供一些有益的反馈。 不去催促几多毫无忧思地奔高终点,目的在于让 玩家可以更多的在客厅里消磨时间,而不是关掉 游戏机, 打开 DVD。这是一个缓慢而明确的进程. 随着PC和家用主机的普及,也宣告了许多现代 流行游戏类型的诞生, 比如冒险类游戏和 对 模 拟游戏。这两类游戏都显著地扩展了游戏气刷 从而在空间纬度上确立了沙盘游戏的基础。

自从1978年雅达和2600家用游戏主机



(Atari 2600) 推 土 以来. 冒险类游 戏就开始 流行, 当 年有款游 戏就叫作 (大冒險) (Adventure)。1980年,形态更为成 熟的冒险游戏——角色扮演游戏的鼻祖《盗脏》 (Rogue) 和《创世纪》(Ultima) 出现了。

1982年,这一泛冒险类游戏发展出各种形态。 从大红大紫的经典游戏《陷阱》(Pitfall) 到可怕 的烂游戏 (E.T. 外星人) (E L.)。 玩家终于开 始越来越"闲"——游戏世界已经基本上是开放 型的了。这就好像眨豆人 (Pac Man) 终于走 出了囚禁它的迷宫、发现外面的世界很精彩。

而另一大看似完全无关的类型飞行模拟则也 从 1980 年代就开始兴起。最早由 SubLOGIC 公 司注册的〈飞行模拟〉(Flight Simulator)系列 最后落入了微软手中。这些飞行模拟游戏的出现. 从根本上重新定义了电玩中的"自由"概念

还有什么比自由自在地在开阔的天空中飞翔更自 由的呢? 当然早期由于表现力的限制,他们也面 **临同样巨大的问题: 既然空间是开放的, 那也就 意味着玩家哪里都可以去,却又无所事事。游戏** 的整个过程就只剩下了位移。

当然, 位移本导就是一个非常有趣的游戏体 验。最近的几款受"跑酷",paknor 运动启发 的游戏已经很好地展现了玩家是多么热衷于在游 戏中特的 R. 移动去, 比如(刺客信条) (Assassin

Creet 和 (镇之边缘) (Mirror S Elec. 也说明了游戏和体育之间密不可分的关系。本来, 探索就是一个开放世界游戏中最基本的游戏概 念。如此说来,或许早期受制于机能而在内容上 显得空洞的飞行模拟游戏、恰后是最纯粹的自由 空间升趣的本现。

于是 款%典之作题生了。(太空精英) (Elite)。这款薛觉集四子以上所有方共未受的趋 势,并开启了门恩游戏进业的新阶段。

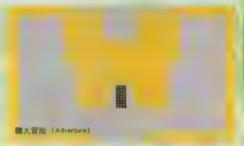
(太空精英) 在许多户面も十分出色 原创 的图形引擎在当时具有开创性的意义。这款游戏 不仅用线框结构描绘出 3D 画面, 更去掉了被源 殿的线条。(即玩家只能看到面向自己的那几个 面的线条, 而不再是完全透明的 3D 线框) 稍有 计算机图形学常识的读者不难明白,这个简单的 源极背后是占用了大量的运算资源的。自动生成 的宇宙场景波澜壮阔,战斗也相当智能(尽管空 中维斗早在 198? 年 Sub_OGIC 与微软推出的《模 拟飞行》中就已出现)。游戏本身来说非常简单, 但又处外包含了丰富的游戏体验。

(太空精英) 真正值得在这段历史中占有一 席之地的原因就在于其呈现了一个自由开放的游 戏内空间,玩家第一次感觉到真实且无拘无束。 游戏世界不再是封闭的迷宫、或起伏跌宕的连续 卷轴,而是真正开放的空间——这把游戏中的自 由空间抬升到了全新的高度。

1984 年的 (七座金城) (The Seven Cities of Go d) 无疑是一种全新类型的始作俑者: 融 合了贸易、探险、战斗和冒险的综合性沙盘游 戏,尤其是其上天入地的场象设置。之后跟风之 作中的精品可谓不胜枚举: 1986年的《星际远 航》(Starfight), 1987年的《席德·梅尔之海 益!) (Pirates!), 1980 年的 (星海大亨) (Star Control), 1991年的(大航海时代)(大航海 代シリ ズ),1993年的(私掠者)(Privateer), 1998年的(X), 2003年的(自由棉骑兵) (Freelancer),2008年的(暗星一号)(Darkster One),2007年的(太空战将?)(SpaceForce 2)。

游戏空间得到扩展的重要意义, 在整个计算 机游戏史上恐怕只有两个时刻可与之媲美:一是 多人游戏的兴起: 一是从一维游戏到 . 维游戏的 轰轰烈烈的革命。

然而, 1984年却并非是"沙盘游戏元年"。 我们恐怕还要等上十六年的漫漫长路,才会用"沙 盘"这个词去描述这类自由的游戏方式。尽管"开 放的空间"这一基因已经被《太空精英》所开创 奠定。一直遗传到我们今天飘知的《刺客信条》 (Assassin's Creed)、(孢子)(Spore)、(横 行蓄道 V) (Grand Theft Auto IV) 等现代剂 盘游戏中。





(1) 1917年第1日 - 11日本 (1) 11日本



如果说空间已经被颠覆,那么接下来要 做的就是建设。在十六年沙量游戏的进化空中。 首先跃入人们障容的就是城市建设类游戏。1982年的《乌托邦》(Utopie) 前可说是 建设类游戏的鼻程。然而城市建设类游戏真正 确立其形态。应该是其摆脱了建设中的对数 战略和竞争性考虑。而纯粹关注于自身建设。 所有这类游戏的一开始都几乎一片空白。在处 要工具的帮助下。你可以制建出属于自己的城市走图。

说到这里我就不得不提一个伟大的开发 若的名字。或尔·莱特(Will Wright)。作为 个游戏开发者。他不仅深知设计游戏世界的 乐趣。而且还想把这种乐趣直接和广大玩家分 课。超直接越好。于是几乎像是个"关卡编辑 面"的《模拟城市》(SinsCity)在1990年代 发信之后立刻取得了死热的市场反脑 有时。这种自由游戏也会和虚拟经济沿上边 比到"大亨类"游戏。1990年的《铁路大亨》(Railroad I vooch)就是是早的例子。之后许多以竞争性目 标为异向的游戏都走上了这条道器。欢迎玩家还 行虚拟经管。时下的游戏也起来越难识到让玩源 参与开放的游戏设计的重要性。哪怕只开放极小 的一部分。被能看到玩家极大的释放激情的结果。 看看《第二人生》(Second Life)和《小小大星球》 (LittleBigFlanet)体景知道玩家演情有多强大了

世紀之交。沙臺游戏 这一比喻等于出到 一定,而歌游戏成了这一名词的助产士。《模拟人 生》(The Sime)和《模行書道 III》(Grand Thei AMEN III》,从这两款游戏开始,人们才彻底意识 到,只有用 沙鱼游戏 才能全国的归纳这些派 注射了

世界和互动行为的多 阵性、美反情机制和 被励玩家自己在游戏 中实验来说,这两款 游戏都代来了游戏设 计中一种姿态展露。 却极具颠覆性的新铁

沙童 类型在 游戏设计上的新铁 就在于对玩家做出了 全新的承述。自动对 玩家的各种行为进行 反馈。这不是听任玩 课 自由行动 而 是说在设计编节中处 处体原了一种 辐射性 游戏中所包含的信息大大丰富。并且和其他信息一起构成有机的 要体。由于不再由设计者。而是由玩家自己决定 下一步要常什么 因此这类丰富的信息。 践能辐射给玩家、为玩家的决策提供各种参考 则可能性

正知本文一开解就提到的沙盘游戏基本 理论,设计者不仅要给予玩家自由度,更要挑 供必要的框架和丰富的细节,让玩家去进行面 有意义的互动。而这套体系。在 2000 年的《柳 似人生》(The Sime)和 2001 年前《横行舞馆 以》中都已经完全达到。下面我们就将细品这两款作品的表现手法。看看它们是如何在世纪之交让沙盘游戏迎来了辉煌的日出。





程现人至 癫癫癫癫癫癫癫癫癫癫癫

,年代曾有人进口了不成分。 近年4 了年样的表演与了和人类或电量可进一线。 第1 下述和成立的,1智能值的进行一碗以一种等 ,的文章。这些理了解了各结果,无人依今地提 较早开放的各种分类。 达尔多进入一个雪点的 是一种达他们与一般是一些他们也是每1年中 接触。原用智利与于元或类似更数的类的动作 ・ 的游戏画面如此眼花缭乱、以介:片いき、 ・ 拼 「或」体令」。 トート トール 一倍流反応、 上を厚かっ 幸福是要营造一种心理上的京は樹x 中 町、 利、競騒が是连绵不絶的(pontinu ty ・ 1 guity Musion。

我们进 步思考营造心理幻觉的编程时就会发现,人工智能(AI)具有双重本质。任何一个人工智能设计师或程序员都会告诉你,要完成一个"可信的NPC"的塑造,就要给玩家在NPC的外在形象和内在印象上不断强化。按照人的心理逻辑去营

XBOX 361

造种智能的假象

能加强这种印象的低层程序,更加上的支有多一智能。 罗丽上我们即要求《【智能程序能决争自动化》 此几四。 机划了代 Bener 可的程度就是够了一致们不需要在这里作品(么具体的成仍机管) 可是但原则,其本种用等中的编程则是"太繁黄品"。《作版的《严》人【智能而目如"明明"。广东则《

人工智能领域。此名 克萨繁复 混体而一都 是。《结果为导向的 经产产品提升服工设定

机,然后写代的人等有"一种用标序的"非"大 到真。使人上的人一点说,不是学一点理学和介, 哲学一用。是由于自耐人类的科技力工作。或, R远也达不到,因此有一个旅戏上。由于中间的 "中"大块专科(是自然),就是各种

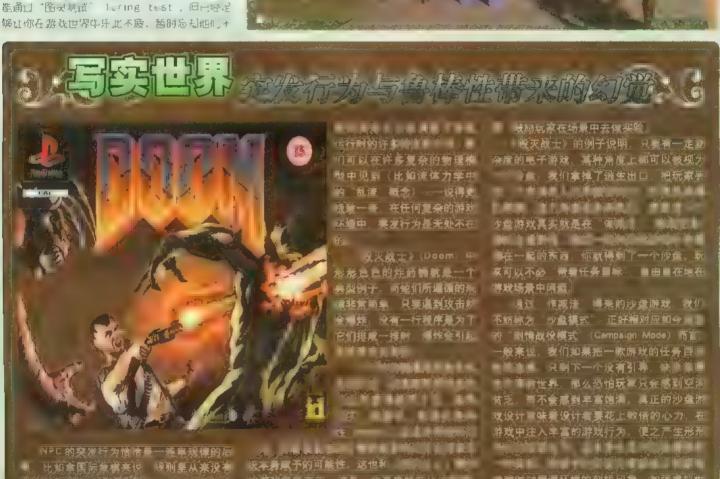
如今,盘弃战越来越后,生作七逼真 Tie的游戏内角色,就在于他们不断变得更多变 有更多互动性。他们还靠自己的"存在感"来特托了整于游戏世界的真实。我们在不指望这种"真工能通过"图录测试" laring test, 但已经足够让你在游戏世界中乐此不疲,暂时忘却他们不

以主动党和 但是经过实践 人们发现这套

1;是人工公司 只要NHC 提供的反馈越超能化, 游戏一点采纳越受温度一个自由而开放的世界。

 对藉戏中的角色产生有限的影响,而不是直接去換控他们。玩家只需要根据相关信息,设定如自标、然后看着"模拟人"按照你的目标做出反应元成任名即可《义是《套简约6/10雅的游戏体验模式,让证家观察并游戏《个时动化系统,看NEC》、其他角色在游戏中如何与动。这种模式成了"少岛游戏"的《种独工力文





要了解沙盘游戏设计目前是 否已经发展到炉火纯膏的地步. 最好的办法就是考察当代沙盘游 戏中的精品力作。我们在理论上 的探讨有助于从战略高度理解开 发者蘸图, 而结合实际回头分析.

我们更能理解今天各大游戏工作 室是如何把橋彩的创意具体体现 在游戏中的。这也有助于进一步 补充沙盘游戏的理念、并启发未 来所有对沙盘游戏感兴趣的设计 **师、批评家和普通玩家。**



(刺客信条) 这款作品宣传得 十分成功, 最终的成品却未能满足 此前评论界和玩家的期待。本有望 成为"沙盘游戏"划时代的作品。 最终却有一种不可否认的"华而不 实"。本作最大的缺陷或许就在于: 设计者想表现出游戏世界干变万化 的初衷, 与游戏中戏剧化场面(比 如暗杀完成的那 刻)出现的方式 之间的矛盾。戏剧化场面本身只发 生在极小的区域, 玩家完成视听刺 激性极强的刺杀任务之后,就立刻 被城市中各种杂乱无章的"沙盘元 素"包围了。这种失衡,显然来自 于游戏早期的编程和设计决策,设 计者在引导玩家完成既定的任务之 外, 在周遭环境的设计上缺乏有效 的控制。

杀。处理类似难题对任何游戏开发 大量的智慧与心血。人们在进行创 新时,总是习惯于顺藤摸瓜,沿着 来做更多通盘考量。(刺客信条) 以其杰出的美术上的成就。把"沙 盘游戏"带入了一个全新层面。那 种长期以来惯用的一切都精心预设 好的关卡设计方法, 受到了严峻挑 战。如前所述, 沙盘游戏带来了新 的乐趣, 也带来了新的问题。(刺 客信条》的不足之处来自于其总体 设计上的缺失。

即便是喜爱这款作品的玩家也 在自制攻略中抱怨:"当你一遍又 一遍地去完成同一个目标时, 你不

当然设计团队的努力不可扶 者来说都是极其棘手的, 需要耗费 一条路径一直走下去, 而不会停下



禁会抓狂, 恨不得止饱雨关了事。" 问题 1'在,游戏体验上的严重发育 不全, 甚至是干瘪粗糙。游戏在主 角的行为设计和任务目标上本应该 更加精巧细腻。

游戏或许应该在早期增加更多 训练关, 花更多时间去向玩家解释, 并训练他们正确的游戏方式。许多 玩家根本没有耐心了解到游戏会如 何奖励他们采取细腻的杀戮方式. 就囫囵吞枣的通关了。剧情关卡也 应该多在细节上着墨, 让玩家不断 深化这种体验。

哪怕是加入类似《杀手代号 47) (Hitman) 那样的"沉默杀手" (Silent Assassin) 设定, 在某些 极其复杂的关卡中鼓励、引辱玩家 这么做,那么游戏想营造的沙盘动 作游戏的体验都会得到更好、更灵 活的展现。

不过设计上的改良还是无法解 决核心问题。两难的矛盾存在于整 个游戏机制的底层,集中化戏剧冲 突强烈的刺杀任务,与空洞庞大的 游戏世界深度之间形成了难以弥合 的發痕。一般来说沙盘都要求玩家 可以在各个自行选择的主线任务之 间,穿插进行各种支线任务和随机 获得的动作,但在(刺客信条)中 这些支线远远她不够。小任务在数 量和质量上的整体质之。就会造成

游戏在整体表现上的虚弱。

整个世界应该更加丰富、细节 更饱满才称得上是个有趣的沙盘 世界。如果游戏中的每座城地都有 二十位精心设定的角色,可供玩家 交谈并接获任务, 那么整个体验就 会大大超越目前的水准。如果任务 中还有为正在争斗的不同派系服务 的选择, 那就更能增进游戏的存在

最后, 整个游戏还需要在杀戮 完成的一瞬间上演戏剧化高潮场 面,从开始到结束。随机的戏剧化 场面会很有趣, 如果过度使用同一 默认场面,就会显得雷同无趣。理 想的情况是,每个场面都应该是因 为玩家行为的不同而产生个性化差 异的。玩家可以容忍几种场面的循 环,但很少会受得了反反复复一个 场面从头到尾重复。

因此, 要让(刺客信条)这样 一款在美术上实现了迄今为止最美 轮美奂的沙盘场景的作品提升一个 水平, 没有捷径可走。当然基本的 原则再简单不过, 更多的开发时间 和人力必须投入到总体设计中去, 投入到任务设计和剧情写作中去。





《孢子》是一款毁誉参半的"进 化论模拟"游戏。玩家在其中可以 体验从海水中的单细胞生物走向陆

地,直到征服星球走向太空的五个 阶段。很多人认为它不过是一款"五 合一"的游戏。其五个部分都是其 他老游戏的简单浓缩版拼凑在一起

罢了。 但我们依然不能否认,在(狍子) 中玩家可以探索许多不同类型的沙

盘游戏体验,整个游戏过程就好像 一连串模拟游戏大拼盘, 从单细胞 的人工生命(A Ife) 到帝国建设。 尽管各个进化阶段之间相对独立,

单独拿出来考察也的确缺乏深度。

而游戏的成功之处也恰恰在于. 它把游戏体验最美妙的部分留给了 玩家,允许他们去创造一种更为宏 大的美学展现:展现生命进化之美。 游戏冒了很大的风险, 其好玩与否, 基本取决于玩家本身是否有良好的 美感与充沛的创造力。不论玩家是 否是达尔文式进化论的信徒, 是否 喜欢从细胞进化到星际旅行者的超 大尺度, 我们都必须承认, 游戏对 生命进化和人类文明发展的模拟是 基本容观的。《孢子》挑战的是沙盘 游戏最基本,也最难表现的要素之 一: 玩家参与一个开放性故事的创 造。

这就意味着玩象的每次游戏体 验都是不同的,每次的故事都不一 样。而这种高度的可重玩性,被游 戏中出色的牛物编辑器(后期还可 以编辑建筑和载舆) 所承载起来。 编辑器赋予了玩家前所未有的能力: 参与现代游戏中至关重要的三维建 模的制作。在绝大部分游戏中, 所 有的可见实体, 都是游戏美术部门 事先设定的。就拿威尔·莱特名扬 天下的模拟系列游戏来说, (模拟城 市)中玩家主要负责规划,而建筑 物自己拔地而起, 玩家只能间将影 响城市面貌, 却无法决定某个特定 建筑物的外观: (模拟人生) 中同样 如此, 玩家可以装修自己的家, 但 是那些不计其数的虚拟道真, 通过 一个又一个资料片、扩展包进行追 加,而非玩家自己生产家具。

这种情况在 (孢子) 中实现了 革命性的变化。玩家通过直观、友 好的编辑器界面。可以自行决定生 物的外卿。这体现了威尔·莱特· 直以来坚持的沙盘游戏的设计理念. 游戏设计本身就是一个有趣的过程。 只要加以适当包装, 其本身就能成 为极佳的创造性体验。

但这还没完。我们来看一下玩 家完成了五个阶段之后,游戏中出 现的说明性文字

"你英勇的奋斗充分证明你理 应进化到更高层次的存在。你所居 住的宇宙不过是无数个世界的沧海 一粟, 许多不可见但与你彼此相连 的宇宙,感受到了你的创造力。你 将丰富其他未曾探索的世界、正如 你的世界也曾享受过来自他们的甘

玩家完成了最终任务之后, 那 个莫冥之中的"宇宙大帝"如是说。



议并不是游戏的结束, 玩家依然可 以在巨大的宇宙沙盘中游戏、继续 无限地去扩张自己的势力。

这段话从游戏作家的角度来说 非常聪明。因为这指出了游戏蕴藏 的深更层次的沙盘体验潜力。玩家 已经在游戏中体验了五种"存在" 形式:细胞、动物、部落、行星文 明和太空阶段。沿着这条逻辑线继 续进化, 在完成了五个迷你游戏关 卡之后,玩家其实会来到第六个游

戏阶段,进入"更高层次的存在"。 而这种存在就是"多重宇宙"概念 的引入。

这一"多重宇宙"的概念,所 谓的"第六关", 其实就是 (孢子) 的多人游戏模式。"你将丰富其他末 曾探索的世界,正如你的世界也曾 享受过来自他们的甘霖。"这句话充 满了诗意和哲学上的美感, 玩家在 五个阶段的发展过程中, 可以留下 自己的生物、建筑和载具设计卡片。 这些卡片通过玩家之间的自由交流。 就产生了互动影响。(这方面 Max s 发明了一种非常聪明的方法, 在 PNG 图片文件中附加了游戏信息, 图片文件本身就是一个生物档案。 拖进游戏中直接可以"复活") 这也 在游戏本身的数据所能提供的资源 被耗尽时,一个聪明的做法,多人 游戏能让玩家们自己去交换更多的 仓造性资源。

沙岛游戏虽然鼓励自由探索、 但在奖励机制上和大部分游戏一样. 玩家完成一定的目标是为了开启新 的可能性, 玩到游戏进一步的新鲜 内容。这在过去就是"下一关", 在沙盘中被表现得更为自由。而在 (狍子) 中我们则体验到, 参与游戏 创造本身也是其乐无穷的。这只是 真正意义上开放式游戏的黎明而已, 我们能做的还有很多。



"(横行縮道)系列"(以下简称 G (A) 之所以能被奉为"沙盘"游 戏的象征,就在于其对这 类型的 开创件贡献。从《横行霸道》)开始。 游戏的细节就达到了前所来有的高 度。这种成就部分来自于游戏更面 的泰质, 更得益于设计者对游戏世 界醫棒件 (robustness) 和多变件 的精心打造。游戏中的角色个个都 那么饱满, 任务又如此 1 常。

GTA 中的游戏世界, 师家总是 哪个一个个时候 游戏四条税 , 时进行的任务和可选择的任务填满。 河 人对玩家来说。做决定的时刻无 处于在, 尽管主线剧情基本也是线 性的 预设的。总元言之,由于设 计者花了极大心力在总体设计上, **欧此游戏世界便值得玩家花更多时** 间探索。

应商我们还是能列举出 G A 世 界中许多不占逻辑的反馈,但玩家 会轻易地原谅这些不够拟真之处, 因为他们能体验到的世界已经非常 精细了。玩家手具有足够的任务要 完成。这已经让游戏世界的鲁棒性 显得很强,接。连二的任务和事件 让玩家没有 刻喘息,始终被包裹 在人造的虚拟世界中。

这样的结构和 款标准的角色 扮演游戏没什么不同: 主线故事证 务加上支线可选任务。这等同于>> 盘游戏类型中极其普遍, 也堪称金 科玉律的设计法则:一个核心剧情 战役(本身也可能是多线程的) 加 上庞大的支线任务。) 鼠本母在美 术设计上就已经非常强大 但是玩 家在利避之仁难免还是试感到厌倦

引有为数學大 自从文字呈编与精 采的专项任务会与其目 城界才式 觉得自己时时刻刻在截上选择

心思游戏中, 玩家的先足以下 介于"道德"和"人西路"之日 打宝经示量根据以样。 10.3 集进 1岁为无控队 核影集以 先 手 的货水 "用展 。 这对许家来说 工能主任工资 相反, 又是水白鞭的。 大义 长 以此者的[\$+15,25], 是于干 能要的国家在国际主活破予予环光 择 往往是不道德的 化以就对应 主者提出了严助的职位 蒋成处和 反馈¹,IA系列的做法是 模特 とうをかした。 而不是进 キュット・ 并且极尽所能的用名种手上去私事。 把主角包裹起来。

〈横行霸道・〉还主成了一工林 为重要的跨越 此前的游戏中 玩 家控制角色的个性总是和叙事性无 素相冲突。这计师预等编与好的情 节越多、玩家四海的英雄就稳是在 "我想要的选择"和《游戏特费你做 出的选择。之间来同程课。这样的 角色不会太有趣 游戏作家在新玩 家争夺角色的控制权。我们在感觉 自己"不得不"或"莫名其妙"被 游戏代替自己去做选择出,会感到 失望 会觉得自 无丢对控制的角 色瓶加量响。

(横行霸道。) 中, 角色的,性 化边界被安排得非常谨慎 我们看 到电 1 丛 伤痕累累的移民铁 人 自身就带着强烈的矛盾 一个处于 痛苦快将是 1的无政府主义者 要 比过去类似游戏中的订作更维采得 可信得多 这也本地了 对"城





磨气叙事性居情 能和游戏体验如 此中美的种海益量

而 2+0的反馈则完全交由人 工智能来解决 限于机能、电子 歷戊中的反馈只能由手与脚本去 完成,这就难免在游戏中会暴露 出 些不够严致台缝的气湿之处 まなよ文得及的、某些から 的台 词, 尽管单独看还算 子实 或符 台逻辑 但不可避免地存在大大],的「點

在时心情况下,以下,的反馈都 多→台带上中间,他() 环、熟量 压着根难利 : 家的 · 丁为 · 宝匹配

> 加里加家的门 * 存成 动的类 华 ~ 41. 月 21 他们就无法反 饶, 或反馈出 错。这是目前 所有写实类沙 盘游戏中都难 以避免的问题 但就具体案例 * 节, 可以通 过更 X 喜灵的 编书打设计米 产品的" H. t. 如在〈横行辭 道(V)中一开 始的早期任

善 百久试驾

fist frie, 玩家还在熟悉操作 的过程中,但同时 NHC 已经参与 到互动中来,要让人感觉真实,又 要给玩家的操作起到与导的功能 如果玩家操作很糟糕, 把车给撮毁 了, NPC能做出含乎逻辑的反馈

在这个具体案例中,设计师巧 妙地把 NPC 设计成 喝得酩酊大醉的 状态,这样这个酒鬼就不会注意到, 或者根本不在乎玩家把车结撞坏。 1.1- 2在这里起到的一,导作高量弱化 的、复行地外的"你怎么能这么开车" 的一片, 連样不中领 的操作机械 像就会太孝 汉德等与子酒精帮忙, よい・ 過度陈仓

这样的设计就要求设计者对游 戏每个细节都有到位的控制。GIA 的游戏表现就可以看出设计者非常 谨慎, 旦當有策略性。以至于游戏 中绝大多数可能出现"真实感抽空" 的地方都得到了妥善的掩饰

最后, 如果某个关键性场景 中, 玩家的一举一动都那么重要 租人或许最好的处理手法就是最 聚"的暴力手法: 场景中玩家 引 以做出多少边缘情况。就必须给 每一种情况编写应对脚本。这虽 不是解决人工智能瓶颈的常态, 但相对于突破机能和程序的瓶颈, 在任务设计和剧情编写上多下功 夫总是更富成效。



5.0 地计一位 编物编辑的 山蜡鸠



解 沙盘游戏 这个比喻情情相反。沙盘游戏的设计要求更多的。而不是更少的总体设计。沙盘游戏需要极大的整体设计能力和巨组 无遗的控制能力。坦率的设、沙盘游戏是容易 变得空洞乏味的

尚沙韋式体验成为一款游戏的主体时。 附戏常常变得很难。完全攻職 玩家常常会 直在游戏中徘徊探索下去。直到厌倦为止。因此,沙盘游戏中缺少精密排布的叙事性内容 (比如 RPG 那样的大段对话)。缺少剧情上的 戏剧性高海,也很难构筑系统的实励机制或涉 时游戏难度)。总体上看,沙盘游戏在所有传统的游戏设计基础要素上都显得很满到。或计 统的游戏设计基础要素上都显得很满到。设计 统的游戏设计基础要素上都显得很满到。设计不 统可的图理。这种图理量游戏设计本身是 唯自我消除的

以宇宙帝国建设为背景的游戏《X3》就是一个典型案例。游戏有主线剧情任务。但却从属于沙盘游戏模式。游戏允许玩家去把握各种复杂的系统,使之成为一家成功的沙盘游戏,从系统层面来说。各种突发行为也都相当有趣。 然而 忙于管理帝国是后却变成了元家在游戏中的全职工作。游戏的目标和实动。 建压缩度了你在一个孤独的宇宙空间中智理一个太空要素。一方面,管理要案本身需要元家付出智慧去平衡各种动态系统,是相当和解的,但另一方面,玩家难免会突然停下酸标。则心偏向。"爱在干什么?这么玩下去有什么原

古就是沙量游戏看通面临的问题。如何让 闲滋变得有意义。又如何不让叙事性元素干扰 甚至扼杀了。自由度。 我们如何能让自由模 似和故事推进相得益彰。或不是水火不喜类。 如果这么懒根本不可行。据么是不是我们严 应事打碎。分配到自由探索的各个阶段中去 就能解决问题。 进一步的,我们如何避免戏剧 化的场面转限变成扔掉任务漫无目的的闲益。 以 图于整个主线故事的节奏变得杂乱无章?

應款游戏根据具体等况的不同、全有具体的 证回策则。让我们来举另外一个太空游戏的别子 那就是曾经夺得 2000 年 E3 大展量 後游戏大奖 的《自由校骑兵》(Freelancer)。这款游戏量等在 2003 年才被微软发行。尽管延期了很久。是《自 由枪骑兵》非常巧妙的处理了其中的关系。是为 一、少是游戏的经典之作。

《自由枪骑兵》的游戏进程被分为提立的章 节,而随着时间的流逝。不同的事件之间会有各

值游戏的著体沙盘体验质量并没有因此下降。这证明沙盘体验和剧情有时并不 矛盾、可以和谐共处。 尤其值得指出的是,在《自由枪骑兵》的单人游戏部分。 显玩家完定了主线剧情,游戏就会很快变利。 "是一个人",而是一个人,而是一个人,而是一个人,可能是一个人,可能是一个人,可能是一个人,可能是一个人,也可能是一个人,这种可能还有新的地点可探索。也可能是一个人,这种可能还有新的地点可探索。也可能

这是所有沙盘游戏应这小心的 领着游戏 世界的不断开放,到了游戏后期,玩家很容易 感到重复感,厌倦恶。如何保持已经探索过的 区域还能提供新鲜恶,或许普莱并不在单人想 戏中寻找。两人合作,乃至更为丰富的多人想 试都是沙量游戏值得深入探索的频繁

在本世代平台上。因为机能的进步。和退 阴游戏引擎的普及。我们看到沙量游戏层出不 旁。除了以上提到过的作品。还有许多。 游戏精品新作值得玩

暴行功》(Crackdown)、《黑道圣徒》(Saint Now)、《底条原型》(Prototype)。 更为可事的是

更養、比如《喪尸風域》(Dead Hising)这样 让玩家既享受自由冒險乐處,又不乏传统 ACI 要素的作品。在未来,我们定将看到更多精彩 的沙查游戏作品。



各样性是英文 "robusiness"一词的音译,也可意译为稳健性。特样性原是统计学的一个专门术语。1970 年代初开始在控制理论中流行起来,用来表达控制系统对特性或参数发生变动时的不敏感性,通俗的说就是。当系统中的重要特性或参数发生变化、干扰后、系统是否仍能保持基本的稳定,正常运行。各样性已成为控制理论中一个重要的研究课题。也是一切类型的控制系统的设计中所必需考虑的一个基本问题。



提起弹幕游戏, 或许很多玩家的第一反应是 那其令人望而生畏的难度以及失败无数次的挫折

感。如果你想成为一个弹幕游戏达人 很可惜你 无法从这里找到答案。不过如果你是一个成就饭,

相信本文会指引你的成就再添数干点分数。我们 的口号是,不做游戏达人,但做真,成就饭。

CHIES VILLE

曾今玩过街机的老玩家多多少 →都应该接触过所谓的"打飞机" 对这类游戏的广泛概括性统称。另 外当然也有"善轴射击游戏"以及 "长行射击游戏"、通常用写 G表示

等称呼, 不过由于如今这类游戏的 形式也是变化多样, 所以这两种称 这一类游戏,而"弹幕"可以说是 四也略显局限性。接下来就让我们 简单地了解 - 下弹幕游戏相关的历 史和知识吧。

首先, 弹幕游戏根据背景的是 香自动卷轴分为卷轴游戏(如"《雷 电》系列")与非卷轴游戏(如《几

何战争》,而卷轴类弹幕游戏又可 分为横向卷轴游戏(如"《宇宙巡航 机》系列"、纵向卷轴游戏(如"《首

タ豊蛇 游戏的开始。



领蜂》系列"以及不定项卷轴游戏(如"(/) 罗曼蛇》系列")。非卷轴游戏田于模式不 固定,无法具体分类,所以类似于(是男 人就撑过30秒》之类的。游戏原则上也可 以纳入到非卷轴弹幕游戏的范畴中。



如何判断一个游戏是否为弹幕游戏可以 说是比较简单,但是如何给弹幕游戏下个定 义还是颇有难度, 毕竟早期由于机能限制。 子弹密集程度往往不够高,所以称之为飞行 射击游戏或许更准确点。

般说来 因敌方或我方的子弹在屏幕 上停留的时间较长形成"幂状"并包括"躲避" 或"射击"要素的游戏即可称之为"弹幂游 戏"。这里提出了弹幂游戏的两个特点:"躲



▲"《雷电》系列" 可以算是非常标准 且难度适中的一款纵版卷轴弹幕游戏

720

避"与"射击",这两点至少得具备 一点才能称得上是弹幕游戏。而弹 幕游戏玩家一般是在成功躲避敌方 弹幕并击毁敌机的过程中体验到快 感而乐此不疲,所以该类型游戏迎 合了某部分反射神经比较好的玩家、 也培养了固定的一些 FANS 群体。



如果要说弹幕游戏真正的異祖,那几乎可以追溯到上个世纪 70 年代未。那是 1878 年在日本由「a to 公司发行的一款街机游戏,西角友宏设计并将其命名为《太空侵略者》《Space nvaders》。之后该游戏还登陆了美国,造成了空前的反响,以至于当时所有游戏厅几乎都可以看到该街机的身影。《太空侵略者》拥有优秀的的射击系统以及关节设计,机体可左右移动,游戏难度随关未递增,兼具了挑战性及耐玩度,使得其对后世的弹幕类游戏产生了很大影响。

《接着在1878年,ATAR公司 推出了名为《小行星》(《Asteroids》) 的弹幂游戏,该游戏的设计更是别 出心裁,采用了当时最先进的矢量 技术来构图,方向键只控制飞机转 向,而另一个按键控制移动。该游 戏需要是活地攀握躲避技术才能穿 梭于陨石之间将其击碎,这款《小 行墨》可以说也是开拓了弹幕类游 戏在玩法方面的新篇章。

在接下来的几年里,弹蔑游戏 如此,多如6 不放的景象。1979年,Namoo 在街机上推 出了《Galaxlan》,这款游戏在中国 有个更形象化的译名,则做"小蜜蜂",相信无数从FC 走过来的玩家 都玩过该游戏的移植版;1980年, Midway推出了第一款卷轴弹幂游 戏《Darender》,1981年,Konam 推出了具有对地对空要素的更加成 熟的强制卷轴游戏《Soramble》, 1982年,Capoom推出的《1942》则在系统手感等各方面更显老道, 将"打《机"的理念表现得林漓尽致。

总之,弹幕游戏在游戏高速发展的初期迅速形成了 种流派,多元化发展着,以至于如今的很多弹幕游戏几乎在系统要素上都可以从他们的先辈中宽得踪影。



▲在中国被称为《小蜜蜂》的游戏同样也是很多 人的弹幕启蒙游戏。

自从游戏界进入 30 时代后,以 20 玩法为主的弹幕游戏便新新开始 淡出了人们的视线。由于弹幕游戏 通常是先发售街机。加之其令人生 畏的难度也无法使多地吸引新玩家。



▲街机移植X360的《旋光之轮舞》可以说是非常有创意的一个数套技类弹鼻液费。

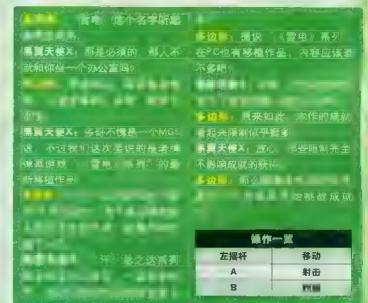
导致 多类型游戏的没落成了定局。 很多老牌弹幕游戏如今几乎很少发 售新作甚至不发售新作,而购买游 戏的人也几乎都是为数不多的铁杆 核心玩家,这不禁令人对弹鼻游戏

> 的发展前途感到担忧。不过如今以6pb 为首的众多日本 厂商掀起了在×360平台的弹 幕游戏移植热潮,这使得很 多经典街机弹幕游戏在×360 上得到了電生的机会。而在 期待弹幕游戏有所复兴的同 时,本文也就在这种情况下 应势而生了(笑)。





東京教育は他点数



上个世纪 90 年代初期开始,由 于街机硬件技术的发展,弹幕游戏



在画面和系统上都有了质的飞跃。 此时也涌现了一大堆优秀的品牌弹 釋游戏,单是彩京公司旗下就有《打 击者1945》(战国 ACE》 以及《武 转飞鸟》等多个着名游戏诞生而形 成了品牌效应。而 Cave于1997年 推出的《怒首领蜂》可以说是真正 意义上定义了现代弹幕游戏,比如 弹幂的速度降低、游戏难度提升、 中弹判定由通常的整个机身改为机 体中心点等等都是进化的设计。此 外还有"《式神之城》系列"、"《雷电》 系列"等弹幕游戏也是几乎横跨90 年代,推出了一个又一个优秀的作 品。 里就着重

电》系列" 相信很多 玩家都有 接触, 由 于具系统 也比较传 缭也比较 简单. 这

介绍两点。首先是当击破敌人后, 数字(最大 6.0),这个表示先制 率,也就是当敌人出现后的正破速 度,越迅速击破,先制率越高,并一功能可以令自己稍微轻松一点。

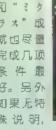
"〈雷 且获得的分数加成也越多。当然有 些玩家认为这系统是给高手用的, 戏中无限续关的,但是完成的关卡 和"ミク 其实非也, 提前预判敌人出现的位 置, 迅速击破也是降低难度的一种 方式。

另外需要强调的一点就是导弹 的四用。本来游戏中导弹在连发的 状态最多只能发射 B 权, 而如果静 待1秒左右,我方控制的飞机会全 身发出一种扫描电流 般的光波。 这时如果发射子弹的话则导弹数会 屏幕左上角会出现一个带小数点的 瞬时达到 18 枚(和导弹级别无关), 威力还是相当可观的,尤其是当自 己弹药和导弹级别不够时, 利用这

首先游戏一开始是不可以在游 ル破坏。" 可以接着打, 直到_周目通关以后 ラス"成 就可以在游戏中无限续关了。那么 - 开始各位就可以放心打, 当然 为了提高效率,我们最好第一遍游 条 件 最



就也尽量 完成几项 好。另外 如果无特 殊说明,





解除成就均需在单人模式下完成. 而完成 BOSS RUSH 的成就游戏中 标注有误,是不可续关的,还清各 位注意。

g **.	25 6	1883	1.
100	2 25	Tris	16

・ペー基本成業 しゃぶ	- No. 10 (解除条件) - 10 (1996) -	分散	漢体说明
LEVE、 1ポス缶破	出败。FVE_1-1的BOSS (Xbox 380 MODE, NORMA_以上难度)	10	
LEVEL! 2 f ×击破	击败_EVE_1-2的BOSS (Xbox 360 MODE NORMAL以上难度	10	
LEVEL1 3+ x击破	击败LEVEL1 3的BOSS (Xbox 380 MQDE, NORMAL以上维度)	10	
LEVEL1 4才《击破	击败。EVELT 4的80SS (Xbox 350 MODE 1NORMAL以上难度	0	
LEVEL1 -5 H X 占破	击败LEVEL1-6的BOSS (Xbox 380 MODE, NORMAL以上难度)	15	-
_EVEL) 6+3击破	击败LEVEL1-6的BOSS (Xbox 380 MODE、 NORMAL以上难度	15	
LEVEL1 7ヶ×古破	告败LEVEL1-7的BOSS (Xbox 380 MODE NORMAL以上难度)	15	
LEVEL 2 1 t z 击破	击败LEVE_2-1的BOSS (Xbbx 360 MODE NORMAL以上难度。	20	
.E √F.2-2ポス击破	击败LEVEL2 2的BOSS (Xbox 360 MODE, NORMAL以上难度)	20	
LEVE: 2-3点 x 击破	击败上√E,2-3的BOSS (Xbox 380 MODE NORMAL以上难度	20	-
LEVEL2-4ポス击破	由散止F/E-2-4的BOSS (Xbox 380 MODE NORMALE)、上堆度	20	
LE√EL2-5ポス击破	由敦LEVEL2-5的BOSS (Xbox 360 MODE NORMALL/上难度)	30	
LEVEL 2- 6年 A 由被	击败LEVEL2 6的BOSS Xbox 360 MODE NORMAL以上难度。	30	
LEVEL27其ボス击破	击败、EVEL2 7的BOSS (Xbox 360 MODE、 NORMAC以上难度/	30	-
称号「ヒーロー」获得	HARD难度不線关過关 (Xbox 380 MODE) 40	-	
ミッション1「フェアリー検出。	松山第1美的妖綱 [Xbox 380 MODF SCORE ATTACK MODE EASYIN上維度)	5	各注 1
、*ション2 先制攻击。	第2关过关时先制攻击率达到4 25以上(Xbox 360 MODE SCORE ATTACK MODE EASYN上难度	10	备注2
・ ッション3「ジーブ破坏」	摧勁第3关中段桥上所有的告告车 t x b d x 880 MODE / SCORE ATTACK MODE EASY以上难宜)	10	-
マッション4「NJP获得」	获得第4天的1UP菜命追具(Xhox 360 MODE/SCORE ATTACK MODERASY以上端 度 限单人模式)		餐注3
ミッション5「被车部队全災。	權取第5美地面上的全部战车、Xbox 360 MODE SCORE ATTACK MODE EASY以上难 度。		
・ ロションの 放脱队歼灭」	機般就6美田现的全部巨型线舰 (Xbox 360 MODE SCORE ATTACK MODE EASY以上难度		was

	第7美过关时的破坏率达到100% (Xbox 380)		
ミッション7「奈卫部队全页」	MODE SCORE ATTACK MODE FASY以上难	20	备注4
C. S. A. S. C. Mannellander Transfer	度		
	京 获得分数达到5000000点(任意模式、唯易度		
5,000 000点		6	各注5
	不限		
0 000 000년	获得分数达到10000000点(任意模式、难易	5	备注5
	原不限)	_	hed 1%r -
	获得数达到20000000点(任意模式、难易度	-	an sale
20,000 000点	不絕)	8	备注5
ギャラリ コンブリト	收集鉴赏模式的全部插图 二周目通关即可	- 5	-
4474 2277	只使用散弹通关(Xbox 360 MODF 可续关		_
4472 7819		30	备 主6
	EASY以上难度		t
L # X - + 1 x }	只使用激光通关 Xbax 160 MODF 可续关	30	基 #6
	EASY以上难度		
of the case of the first	只使用跟踪闪电通关、Xbog 360 MODE,可	30	de reinte
プラズマ駅人	線美、EASY以上难度)	20	鲁注8
	只使用散射闪电通关 (Xbox 380 MODE, 可		
プロトンの魔术师	续关、EASY以上难度)	30	書注8
VL PI F		35	
称号「エース」获得	NORMAL难度不续关通关 (Xbox 380 MODE)		
称号「レジェンド」、駅得	EASY难度不续关通关 (Xbox 380 MODE)	45	
称号「インクレディズル」获得	JLT MATE难度不续关通关 (Xbox 360 MODE	50	
ダブルブレイ「第一美门突破。	一人操作两机模式通过第1英 (Xbox 380	O	备 主?
タブルフレイ「第一先」「光似。	MODE NORMAL以上难度)	d	BE I '
	人操作期机模式通过第3英、Xbox 360		
ダブルブァイ「一心同体。	MODE, NORMAL以上难底)	30	备迚7
-	一人操作两机模式通关 (Xbax 360 MODE		
サブル 1、1 免許皆传		E-4-	畜注7
	NORMAL以上难度		
ARCADE (LIGHT) カリブ	ARCADE MODE FLIGHT。模式通关(可续关	30	_
AUCHDE LE BUIL A 4 A	NORMAL以上难度)		
ARCADE FOR G NAL , 周目2	APCADE MODE FOR GINAL) 横式完成一周目	A-17	
マ	(可续关 NORMAL以上难度)	35	
ARCADE [OR G NAL] 二周目グ			-
	(可续关, NOPMAL从上难度)	40	
· r	(明 5天天、190日間本に以上7年度)		TO STORY OF AR
			不可续关
BOSS BUSH MODE 7 17	完成BOSS RUSH模式	30	NORMALEALE
			推ূ
	機器1至7美隐藏的全部雷达裝置 (Xbox 360)		
综合ミーション「ソル破坏」	MODE /SCORE ATTACK MODE, EASYIN_上难座	30	备注8
	there is a second of the secon		

ヨン「ソ

		100 - 00	ŀ
秘密成就	解除条件	分散	具体说明
青、闪光	人樣作的机模式下只錄畫 利用2P東坡击通过第一美 Xbox 380 MODE NORMAL以上难度	20	备.走?
ナイスポム	利用炸弹同时击毁12个敌人 推荐在第8关完成(擴武不限, 華	\$	
不腐のみ志	在只剩1条命并且没有炸弹的情况下通过任意关卡(模式不限) 难易度不順)	5	
大花火大会	游戏选项里设置好初期为7个炸弹 之后进入游戏一口气连续 放出、模式不限 难易度不限;	15	
粘けら	任意美卡不攻击BOSS 直線避到BOSS自傷后过关 模式不 、限 难易度不限	15	
7 + 2	解散、EVEL2 1 2 7全部的版色小人 (Xbbx 380 MQDE SCORE ATTACK MODE 难易置不限)	30	备主9

新丁 第一关的妖精位置在BOSS 战前靠右侧 点的位置, 摧毁 个 圆柱建筑物后出现, 周目或者_ 周目均可获得。

· 想要提高先制率的基本方 法就是多玩几遍, 提前判断敌人的 出现位置。如果你觉得还是太困难 , 那么这里介绍一个投机取巧的方 法、就是在JOSS战前尸留、条命、 BOSS战开始后立多死亡、然后续关 ,接着炸弹连放迅速干吸3088,这 样先制率达到4.26还是比较容易的。

益 t · 第4美的1JF奖合道具出现 的条件还是比较简单的, 开始不久 后会来至一个有很多石像人围着转 的区域。当石像人转到正面时注意 观察他额头。在其额头发光时迅速 上破全部的石像人后1J- 奖命道具 便会出现。

备 # 4 要想第7岁的破坏率达到 100%、光是击败所有敌人还不够、 还得摧毁本关隐藏的雷达装置, 具体 位置下面相关成就会介绍, 注意阅读 即可。另外空中飘浮的陨石是不计算 破坏率的,不必再费心去击破。

备 | 这里的分数需要注意的是 旦续天就会清零,所以要在不续关 的情况下达成。当然由于没什么限 制,可在设置里提前把各项内容凋 整到最简单即可轻松达成。

台 1, 游戏中有4种 5弹模式。分 别对应了这4个成就。选择1 1开始 游戏,第一个武器获得为哪种类型 ,以后就得保证只吃这一种类型的 武器, 所以要注意看清楚"红→荔 紫 • 红 "这个规律, 白途 中吃错, 前功尽弃。另外考虑续关 时会因为应置关系 出来就吃到某 种类型的武器,所以建设多保持在 画面右侧移动,还有就是"-"字的 全满弹是可以放心吃的。总之这4个 成就看起来挺好完成, 不过却需要 全程集中注意力,各位不要松懈, 坚持就是胜利。

在关卡选择是第 列内容选择 DOUBLE" 即可, 虽然比较另类, 但是难度著实不低。如果觉得太难 , 可以找朋友帮忙负责控制, 这样 至少在躲避方面容易不少, 其中两 个成就稍作努力还是不难解除。

备 in 游戏中每关的地面都隐藏了 一个雷达装置, 令其出现的方法就

是贴近曾达装置的埋藏位置,停塞 1秒左右后该装置便会出现,然后 迅速上破即可。下面就将全部當达 装置的位置列出来,注意其位置。 般会有 种特殊的白色标志。找见 1 1的雷达装置后可作为以后的参 考。为了提高效率,可直接选关来 完成, 击破以后可立刻自杀, 然后 让时间结束退出游戏也是计算的。

关卡	雷达装置位置
LEVEL1-1	救出妖精的固柱建筑和左边一点的地面
LEVEL1 2	渡过大海后第一个长桥的最左端的地面
LE√EL1 3	穿过桥后快锅升海时左侧的一块绿色草堆里
LEVEL1 4	开始不久后右边的一小垛草堆星
LEVEL1 B	进入地面战以后 当画面自动转向、地面有公路出现的时候右侧某处
LEVEL1-6	离开宇宙区域 刚进入飞船时的正中央 注意提前往上方移动
LEVEL1 7	刚进入宇宙船时正中央的位置

周目,每个关卡各有一个,而出现 方式为推毁每关的雷达装置后(参 考备注8) 在关卡某处出现, 位置很 明显, 获得后利用死亡保存的方式

退出游戏即可。每关获得后都会累 计, 如果失败了重新选择关卡挑战 即可。不过该成就有可能发生不计 算获得的BUG, 因此还是建议获得 小人后依然将每关完成。

「本 S世報地 大注生ゴランフレーベル EXTRA) 「本 S世報地 大注生ゴランフレーベル EXTRA) 「本 SBb. ※第 (2008年2月19日)

1009

the side of the same of the sa 觉很难的样子 A CAMPAGE AND ASSESSED. **直理,这种** or Thomas and the second 但是重复劳 THE RESERVE AND ADDRESS OF THE RESERVE AND ADDRE 一般对于<u>这</u>种风 The second second second 7个比方电,多号你 操作一览 X/A (按住) 激光射击 MATERIAL PROPERTY. RT/RB (按住) 散弹射击 B/Y 炸弹/hyper状态 展實天使X,那么对于上面那个局

有自美的介 的弹端作型形成。亦 激光弹化型机体 エキオント 散弹和激光均衡型机体 Type A 移动即腹较快 射出血管 Type B 移动速度慢 射击菌宽

"《怒首领蜂》系见"开创了现代弹幕游戏的一些基本系统,而这里我 们主要讲解几点游戏的特殊系统,这可都是和成就解除密切相关,还请各 位成就饭仔细阅读。

游戏中的攻击也分为激光与散 弹两种,不同点自然是前者攻击更



为集中, 火力更大, 不过移动速度 略慢一些,而后者则打击范围广。

> 比较安全。在进行这 两种攻击时如果按下 B放炸弹效果也是不 同的, 前者为超强威 力的激光炮,而后者 见是传统的清屏炸弹, 当然你什么都不按直 接按日也是清屏炸弹。

hyper系统

游戏中画面的左上角有两个多 槽, 左边的是连击槽, 而右边被称 之为 hyper 槽,当用普通射击不停 地击落敌机时,该槽便会自动增加。 当 hyper 增加满之后,此时屏幕上 会出现一个 hyper 道具,获得它之 后原本画面在下角的炸弹槽会显示 "hyper"的字样,此时按下日键使 可以进入 hyper 状态。

进入 hyper 状态后会有一 次清解效果, 然后左上角会出 现 条横槽,表示时间限定。 而在该模式下。机体火力倍增, 连击数增加,连击槽减少速度 降低。另外需要注意的时, 在 hyper状态下如果持续击落敌 机. 那么 hyper 槽会以更快的速度 累加, 当时间结束时, 根据积累的 hyper槽的数目,还可继续获得更 多的 nyper 道具, 如果一次吃到 3 个hyper 道具,见进入hyper 状态 后的攻击会更快地积攒hyper槽。 注意进入 hyper 状态后并不处于无 敌状态,所以还要注意躲避,必要 的时候还是扔炸弹吧。



N-AA

游戏时间超过6 小时或者解除成就分 数达到 700 以后该模 式会出现在主菜单, 这也是本作移植 X360 后新增加的模式。其 不同之处在于增加了 ー种ハイバ 强化型



机体,该机型的普通攻击就是其他 机体的 hyper 状态攻击, 相当强劲, 并且此机体依然可以进入 hyper 状 / 任意机型进入 hyper 状态后发动攻 态. 攻击威力和范围更是变态到极 点,大大降低了游戏难度,因此后 期如果有剩余成就没解除的话, 自

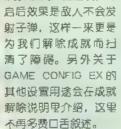
然推荐选择该机体来进行游戏。

另外× 模式的一个特点就是 击会有消弹效果, 消弹后可获得星 星、并且连击数增加、这都可谓是 变相降低了游戏难度。

本作由于 - 开始是无法无限续 关的, 再加上其不低的难度, 很容 易让人在初期就放弃。不过当游戏 这样就算死了反复打。4 小时 30 分 时间每增加30分钟,可以多获得 一次续关机会, 而游戏总时间超过 4小时30分的话,那么就可以无限 续关了,我们的很多数成就则是在

此之后才能开始拿。

开始建议找个朋友一起玩, 还是很快就过去了。另外当游戏时 间超过4个小时以后,在主菜单 的 GAME CONFIG EX 会出现 NO BULLET (无弹模式)的选项,开





成就一览表

0.000	WARRIE	39 EX	Alteres Williams
DFS0-010ショーティア	选择ショット強化型机体	Ħ	_
DFSD-014レイニャン	选择レーデー強化型机体	5	at-
FSD-002 = 7 3 4	选择エキスパ ト強化型机体	Б	_
环颗を击破	贵败关卡1的中8085	5	
連駆を击破	击败关卡1的BOSS	10	-
雪爪を击破	击败关卡2的中8089	5	
百虎を击破	击败关卡1的BOSS	20	-
空罗を击破	击败关卡3的中BOSS	8	_
严武を击破	击败关卡3的BOSS	30	
怒顎を击破	摧毁关卡4的巨大炮台	6	
神襲を击破	摧毁关卡4的激光炮台	5	-
遊流を击破	击败关卡4约BOSS	40	
賞光を击破	击败英卡6的中BOSS	10	_
威光を击破	击败关-卡5的中BOSS	5	***
岚光を击破	击数关卡5的中BOSS	5	_
黄流を击破	击败最终BOSS	50	644
黄流第2形态を击破	击败最终BOSS的第2形态	50	备注1
绯蟾を击破	打败最终真 · 最终BOSS绑缚	120	备注1
最期の突顔	观響ショーティア的通美結局	20	备注7
髪ゆえの皆迹	观響レイニモン的通关結局	20	备注7
本当の敵	观看エクスイ的通关结局	20	各 注7
パイパーモード	发动过热(hyper)攻击模式	5	_
ブルパワー・ハイバーモード	积攒5个hyper道具	15	备注2
峰パースユクト女美卡1	获得关卡1所隐藏的全部蜂道具	16	备注3
鯖パーフェクト☆美卡2	获得关卡2所隐藏的全部蜂道具	1.5	备注3

☆パーフェク・☆笑・作3	获得关卡3所隐藏的全部缔道具	15	备注3
蜂 - フェット☆关 +4	获得关卡4所隐藏的全部蜂道具	15	备注3
蝉 ハーフェクト☆ 英-#5	获得关卡5所隐藏的全部蜂道具	15	会注3
产める増やせよ	获得关卡4所隐藏的1JP奖命道具	10	告注4
星を获るひと10 003	果计收集10 003个星星	20	
星を获るひと100 001	果计收缩100 001个星星	30	备注8
击坠王53,698	累计击落敌机53,698台以上	20	
击坠王200 000	票计击落数机200 000台以上	30	备注B
コンボ☆英村	关卡1中逐击數达到600H T以上	1:0	鲁注5
コノゼ☆芙卡2	关卡2中连击数达到1 200HIT以上	15	备注5
コンボ南美卡3	关卡3中连击数达到550H T以上	20	告注5
工、主文关卡4	关卡4中连击数达到1,000HT以上	25	备注5
コンポ女美卡5	关卡5中连击数达到1 200HIT以上	30	备注5
まっ 作さえを	连击数累计达到1 000 000H T以上	80	备注图
1 - # - 4 4	进击数据计还到1000 000H 10c.E	80	备任8

秘密成就	解除条件	分数	具体说明
同叶破坏	在关卡1的BOSS旋转时将它左右两边 的部件同时破坏	5	
マキレマムボ ナス	任意場所将Maxium的奖励槽維持5分	5	备注6
ナイスボムロ	在即将中弹的一剂那放出炸弹	Б	
FSD-0157-177-	选择X模式下的ハイバ 強化型机体	5	_
Kモッド、美卡1クリア	完成×模式的关卡1	Б	
(モード 英卡2クリア	完成X模式的关卡2	10	-
(モード、美卡3クリア	完成×模式的关卡3	20	-
(モード 英-長4ヶ月ア	完成X模式的关卡4	25	
(モード 美卡5クリア	完成X模式的关卡5	30	-
大きな代偿	观看 (八一的通关结局	20	备注7
大往生	观看X模式下所有角色的通关结局	60	备注7

备注1 黄流的第2形态以 及直·最终BOSS绯峰的 出现需要完成_周目,模 式任意,而进入二周目的 方法如下。大前提是不续 命完成一周目, 然后一周 目结束时中弾少于2次、 炸弹使用次数少于3次、 或者5关中有三关获得了 全部的蜂道具。这3项任 意包括一项即可。

当然我们只是为了解除成 就, 大不必费这功夫, 当游戏时间超过2小时30 分后,在主菜单的GAME CONFIG EX里将选项

LOOP CONDION设置为OFF, 这 样就可以在一周目通关时可以无条 件进入工周目。进而当游戏时间超 过3小时以后,将GAME CONF G EX里的CONTINUE CONDION设置 为OFF,这样即使在二周目也可以 无限续关了。当然如果使用了无弹 模式那完成二周目更是毫无难度。

备注2 推荐在X模式下, 选择ハイ バ 强化型机体, 然后开启无弹模 式。游戏游戏中进入nyper状态后, 不停地攻击敌人即可很快积攒到5个 hyper道具。

备注3 游戏中的每个关卡里都隐藏 了10个蜂道具,当用激光击中其隐 藏位置后便会显形, 其外形自然是 蜜蜂·样的东西。注意获得一个蜂 道具后如果死亡,则之前获得的统 统无效, 因此推荐收集活动在无弹 模式下进行,关于每关的蜂道具的



位置如后图所示。

备注4. 关卡4的中段有一个巨大炮 台80S8,先摧毁它两侧的部件,然 后再干掉中间的本体之后,1UP奖 命道具便会出现了。

备注5 流程中的H T数表示连续击 毁敌机数量,这个在画面左上角有 显示。而连击类成就多利用hyper状 态还是很好解除的,一般玩的时候 就可以解开几个了, 如果有遗漏的 、可以在X模式中选择ハイバー强化 型机体, 然后开启无弹模式, 那就 又是送分的成就了。

备注6 游戏中有一个Max um系统 , 当你的炸弹数达到最大时, 继续 获得一个炸弹,那么就可以进入 Max Lm状态,此时得分倍率会增加 , 并且继续获得炸弹的话, 还可进 步提升得分倍率。另外Maxium也 有等级之分, 提高等级的方法为不

使用炸弹击败关卡的BOSS。最高3 级,不过 旦死亡的话,一切清零 。那么该成就的解除方法依然推荐 在X模式下选择无弹模式,之后选择 ハイバ 强化型机体,之后开始游 戏,注意上面提到的几点,进行到 第4关应该就可以解开成就了。

益 ± 7 通关后的动画会根据自己 所选择角色(即武器强化类型)的 不同而不同, 如果中途续关, 那么 最后的结局会以续关后的机体类型 为准。

备 16 这里包含的几个成就就是文 章开头提到的"重复劳动型"成就 , 因为设什么难度, 所以剩下的就 是不停的反复劳动。虽然过程无聊 旦沉闷, 但是已经打到这个份上了 . 继续收集也没什么不可以, 下面 就稍微介绍一下高效率的打法。

首先是关于星星获得, 她面上那 种固定出现的星星是不计算的。 所以只能从敌机身上获得。推荐X 模式下, 在选项里将GP METER CONTROL SHYPER METER CONTROL设置到最大、选择ハイ バ 強化型机体之后来到 周目的 頁·最终BOSS維鋒战发动hyper状 态,这样发动激光可以消弹,而消 弹后可以将子弹转化为大量星星、 hyper槽满了之后继续吃hyper道具 , 之后重复此过程即可。由于激光 攻击对绯蜂无效,所以可以放心发 射激光来积槽星星。

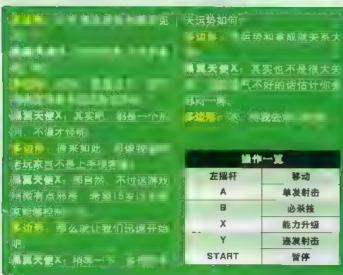
其次是关于累计连击数,这个 表示游戏中所有连击数的总和, 和 最大连击数设什么关系, 另外需要

注意HOSS战达成的连击数也是不 被计算的。较高效率的获得方法和 上面提到的比较类似,进入推荐 X 模式下,在选项里将 GP METER CONTROL SHYPER METER CONTROL 设置到最大,选择レ

ザ 强化型机体出击即可。由于消 弹可以增加连击数, 那么尽量维持 在hyper状态下,之后选择第5关 反复游戏即可, 而此时也是顺便解 除"坠机王"成就的时机。







特色系统介值

如果是 F C 时代过来的老玩家, 自然对本作 的系统不会太陌生,不过即使没玩过"《宇宙运 航机》系列"或"《沙罗曼蛇》系列"的玩家也 不用担心, 以下会对本作的系统做大致介绍, 再 配合成就解说,1000点成就也以定是手到擒来。

能力升级

游戏中击败某些敌人可以获得 能量圈,每获得一个能量圈,左下 万的能力槽便会增加一格, 而每格 所对应的能力也不一样。此时按下 X 可以升级,不同的能力可提升等 级不同, 武器的等级提升后威力倍 增,不过有时间限制,最后会恢复 至最初等级;而速度升至最高级别 时继续升级贝会降低为最低级别。 另外游戏开始选定角色后, 会要求 选择 "MAN IAL 模式" 或 "SEM AU10模式",区别是 前者完全由 手动选择升级,而后者是会在获得

能量圈后自动分配进行升级,当然 笔者还是推荐各位选择手动升级。 下面把这每种升级能力的说明歹 下,以供参考。

序号	能力
1	速度提升 (最大)
2	武器1 (最大3段)
3	导弹(最大2段)
4	武器2(最大3段)
5	子机(最大4机)
6	保护膜

游戏中按下B键,可 以发动具有清屏效果的炸 弹。而如果按住日键, 贝 会发动攻击针对性更强的 必杀技,同时出现特写画 面。每位角色的心杀技各不 相同,总之是表演性质大于

使用性质,BOSS 战可以用用,对成就获得无影响。



关类和"タッチ" 类的成就可以 优先解除。而游戏时间成就可先 解开其他成就后就可以只顾完成 不必理会, 般情况下, 收集角 该收集要素。

本作成就数量不多. 各角色通 色插图和武器的过程中游戏时间 就会超过573分钟,所以一开始

本作成就数量不多, 各角色通 关类和"タッチ"类的成就可以 优先解除。而游戏时间成就可先 不必理会, 般情况下, 收集角

色插图和武器的过程中游戏时间 就会超过5/3分钟,所以一开始 解开其他成就后就可以只顾完成 该収集要素。

. 基本成就	解除条件	分散	具体说明
シングルブレイをクリア (亚乃亚)	一周目选择亚乃亚通关 (可续关)	100	
シッケルプレイをケーア トロップ	一周目选择1-12 通关 可续关1	100	
レンゲルブレイをク ア (エモン5)	-周目选择エモン5通关(可续关	100	-
ニングルフレイをウ ド マトカ)	一周目选择(トゥ通笑 可续关)	00	
シングルブレイをクッア シオ ル)	一周目选择ごす ル通关、可续关)	100	-
シングルフレイをサ ア テ タ)	一周目选择デ (通关 可续关)	100	
	收集任意某角色的全部人物插图与所 有武器	200	备译

秘密成就	解除条件	分數	具体说明
タ	触模天使5欠	5	备注2
タ チ57回	健療天使57次	5.7	备进2
タッチ573回	触摸天便673次	38	备注2
7」(例 町5分	游戏时间达到5分钟	* 5	备注3
ブレイ时间 67分	游戏时间达到57分钟	57	备注3
7 』 (时间573分)	游戏时间达到573分钟	38	备注3

备 主 首先玩家可以任意选择某 位喜欢的角色,然后就可以开始收

集之旅, 注意为了提高权集效率, 最好首先收集角色插图,再收集武

Farrage



器。

洗择オリジナルモ ド (原作 模式), 之后只要在游戏中死亡。等 倒计时结束退出游戏时便会随机获 得一枚角色插图。那么我们只需要 按照"开始游戏、自杀、重开游戏 ·自杀……"的顺序即可以最快速 度获得角色插图。插图一共有 60 张 , 一般来说, 刚开始都会获得不同 的插图,而最后只剩几张时,重复 率大幅上升, 尤其是只剩下一张时 ,可以说是对耐心的极大考验。有 时候重复+数次也无 法拿到的话不要勉强 自己, 换个时间试试. 说不定一次就成功了。 另外游戏难度与插图 获得几率无太大关系. 而有时还会获得武器 以及点数卡片, 也算

要收集武器 卡片商两种形式, 一个是上面提到的方式,另一个则 为洗择ゴージャスモ ド (豪华模 式)后在商店购买。购买武器需要 P 点数,而获得PI点数的方式除 了上面提到的方法以外, 主要的获 得方式是ゴージャスモード的关卡 评价。推荐选择 HARD 以上难度(觉得难度高可自己选择合适难度), 多练习几遍,第一关拿个S应该不 是问题,这样过关后根据难度不同

是没有白忙。

可获得数干的PT点数。之后有自 信把第二关也能打出S评价的话可 以继续玩,不然则推荐第一关一出 来就自杀, 反复挑战第一关, 虽然 过程有点枯燥、不过确实是比较高 效率的方法。

番 + 任意模式人物选择界面时、 利用右摇杆可以移动光标。此时光 标指向右边的MM角色身体的某些部 位按 FA点击,则会有不同的音效 , 此时就表示有效点击。由于角色 选择时有时间限制,想要一回合点

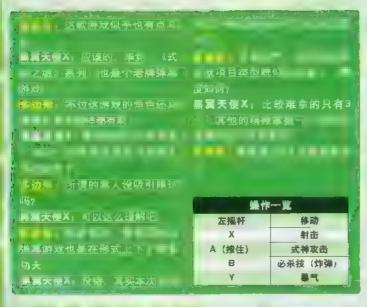
够5/3次是不可能的。 反正是累积计算,所 以反复几次使可解开 全部成就。

盖 · 游戏时间是在 オップナルモ トラゴ ジャスモ ド这两个 模式累计计算的。不 过需要注意的是游戏结束时, 定 要故意死亡,然后等倒计时画面结 束,并且退出到主界面以后该次游 戏时间才会计算, 务心注意, 千万 不要直接在游戏中按智停直接退出 。不过由于暂停时游戏时间也会计 算, 那么投机取巧的方法就是暂停 后直接放置5/3分钟,不过为主机的 健康羞想, 还是尽量不要采取该方 法为好。









"《式神之城》系列"的特点首先在于人设, 其次各角色攻击方式的多样化以及紧贴了弹赚取 高分这一系统的特点也一直被玩家津津乐道,那 么下面就让我们简单介绍一下几个特色系统。



得分倍率

游戏中如果击落敌人, 你会发 现在敌人在掉出金币的同时旁边还 会显示 个数字,这实际上就是游 戏的得分音器。如果我们直接按Y 进入暴气状态,你会发现角色发射

的子弹会变成红色, 而此时击败敌 人见统一显示 8.0 的倍率,这也是 最大的得分倍率。那么得分倍率究 竟和什么有关呢? 答案是你贴近敌 方子弹的距离。你可以尝试尽可能



近的贴近敌人发射的 至弹,此时射击的话我方子 弹会变成红色,同时显示8.0的倍率。而如果你 略微远离敌人发出的子弹,那么击落敌人后的概 莱则有可能是 7.0 或者 6.0。这也就是说。如果 想要取得高分, 那么几乎全程都得在暴气或者贴 着地方子弹的情况下攻击,这真是如履薄水。一 不小心可就"机毁人亡"了(笑)。

式神政市

游戏中按住A可 心发动式神攻击,发 动式神攻击时角色不 可进行其他攻击。所 以一定要注意躲避。 而每名角色均有两种 式神攻击方式,这个 在角色选择时可以挑 选,两者大同,异。 式神攻击的方式根据

角色的不同也是多种 多样, 比如ロジャ サスケ的式神攻击放 出的炸弹拥有巨大的 威力,而光太郎的式 神攻击则有着比较高 的安全性, 不过为了 拿成就的话也不用著 虑喜好方面的因素 了,挨个通关吧。





本作的成就可以分为三大部分 "各角色通 关""收集角色图鉴""不续关通关" 大类, 而解除顺序自然也是按照前面这个顺序进行。 其中解开角色图鉴比较繁琐。但是有个投机取 巧的方法,可以节省不少时间,还请各位读者 注意阅读。而"不续关通关"相关的3个成就 难度相对较高,但也并非不可能,建议水平较 高的玩家尝试。

成就一览表

基本成就	無除条件	分數	具体说明
取刊 た太郎のも ちてお放	旗阵以珂 光太郎全部的角色图鉴	30	备注2
錯城 。 使いたい を全开放	翻發情域 《夜全部的角色倒盎	3-D	器性2
oみ OVのギャラー全全开放	解除ュル・O・v全部的角色图整	30	备注2
信仰 名りま たっ り全开放	解院自向 玄方丈至部的角色图整	30	新 主2
ロット サスケのキャ 一を全开放	解除ローナーサスケ全部的角色图整	30	备注2
舞島 学春にも イークを中放	解呼響品 零香全部的角色图鉴	30	备注4
エーオ・スタンペイケリキャラーを	解除エ オスタ ヘルケ全部的角	30	备注2
全开放	色图	30	田江工
伊佑 制乃。4 50 4年升波	解肺伊护 剃乃全部的角色图器	30	备 主2
金 美姫のギャラ を全开放	解除金 美姬金部的角色图鉴	30	备注2
・ ライ も ラーを全非放	解除・・ウ・・ライ全部的項件图蓋	90	备注。
、た。ヒ、叶ゼングキャラ を全	解除 エーレーウェ 全部的角色图案	30	备注2
开放	Detail and a manufacture of the		88:114
	解除堀口 カメリ vn 2)全新的角色	30	备往2
开放	图象		80 124
王生谷 志功のキャネーを全开放	解除王生谷 志功全部的角色图鉴	30	者注2
自由 スペート 「全开放	解除自由する風に人全部的角色團蓋	30	备注2
カドギジキャッ を全开放	解除カガチ全部的角色图鉴	30	备 +2
拠島 月子 14 ・ で全井放	解除城區 月子全部的角色图器	30	备住2
1.6 17 28 P	选择 ト ・ハライ通英 (可域英 1P	30	备注1
	S DE MODE 2P S DE MODE,		田江
	选择エミリオ・スター ルケ通笑		
エ・リオ・スターベルクでクリア	可续美, 1P SIDE MODE 2P S DE	30	备注1
	MODE	_	
D. Th . O. V = 7	选择 . なご・D・v通美 (可续美 1P	30	备.主1
_	SIDE MODE 2P SIDE MODE)		m.T.
周向 玄乃丈でき	选择日向 玄乃丈肅笑 可续关 19	30	备注1
100 PM 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	SIDE MODE 2P SIDE MODE	шь	MAT.
会 施師ごりした	选择金 美姬通关 可续关。1P SIDE	30	各注1
IL SCALE	MODE 28 SIDE MODE)		₩ /± ·
改河 先太郎こう ツ	选择玖珂 光太郎通关(可续关_1P	30	各注
N-1 SENERIC	S DE MODE '2P S DE MODE		HALT
便物 剃乃ごな ア	选择伊势 創乃通关、可续关 1P	30	备,土1
0.03 4973 €	S DE MODE 2P S DE MODE		DE 177.
ロ ベー・センケーク	选择に、ベーサスケ通关 可续关 P	30	备注1
	S(DE MODE 2P S DE MODE)	24	居位,
変品 琢香ビケリア	选择票品 零香罐关 (可续类 12)	30	备注1
ALM ALM FAST	SIDE MODE 2P SIDE MODE	20	五亿.
and a settle of the set	选择 て 、ウェ 勇美 可練美	30	备注1
	18 SIJE MODE 2P S DE MODE		bit 177 .
エケスト, コー オ・デ エカ ア	ェウスト ーム模式通美、不可续美)	50	备注3
エカスト ツ コ・モニュ ル	エクストノーム! 機式通关 ,不可续关) [70	备注3
		14	M III a
	エクスト ム 模式商美 不可線	100	备注3
11 7	<u>*</u>		Mar a

备主 各角色通关类的成就可以说 是送台的,由于难度不限,我们可 以在最初的设置菜单OPTION里面将 DF CUL Y以及LIFE CHARGE没 置为 "VeryEasy" 不过注意游戏 最后的模式 定要选择"1 マル モ ド"。另外最初游戏时只能续 关4次,游戏时间每超过一小时会增 加1次续关机会,而5小时以后则可 **込无限续关。如果一开始**都觉得太 难而无法游戏,那么不妨进入游戏 后按 FSTART键, 然后放置5个小 时,之后再以死亡退出游戏即可。 当下一次进入模式选择时, 画面右 上角如果闪烁有"FREE PLAY"的 字样就表明可以无限续关了

Fr + 关于全角色图鉴的获得 问题, 首先要注意的需要在" DRAMATIC CHANGE MODE" 这 模式下收集。该模式需选择两名 角色来进行,而根据所选角色不同 , 有可能触 等級 。 发隐藏剧情 , 也因此会 获得隐藏图

首先进 人游戏之前 我们为了提 高效率可以



先进入主菜单的 OPT ON, 然后再 选择EXTRA OPT ON, 将里面的 GAME SPEED 设置为 200%, 这样 游戏的卷轴速度就变成了之前的两

接下来就可以正式开始了,下 面会给出一份组合表, 如果按该表 所设定的组合——通关,基本上就 可以获得全部图鉴了 但是还有 种更快的方法就是无选择双珂、以 他的组合为起始, 巨解开了玖珂 成就,那么我们就可以从玖珂风才 的搭档中任意挑出 个,然后再以 他和别的角色搭配,反复如此即可。 由于图鉴相关的成就解除一般发生 在BOSS战,而一般每种特定的组 合只会发生 段特殊剧情,也就是 说解除成就的同时该组合的隐藏居 情已经触发,可以退出继续尝试其 他组合。而最后如果剩下 - 两个角 色的成就还没解除的话, 可以重新 尝试有关该角色组合, 这样比起把 所有组合都打通关要节省不少时间。 备主,关于这二个模式的不续命 通关, 掌握方法还是有可能达成。 由于这类成就除了不能续关以外没 有其他要求, 所以我们可以进入 OPT ONESEXTRA OPTION, 184 顶数值依次调整为"50%、50%、 50%、300%"。这样进入游戏局的 效果就是游戏速度为原来的一半, 敌方的子弹速度和大小均为原来的

方的 6 分倍率区頃 判定为原来 的3倍。

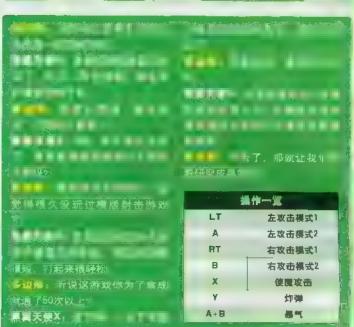
接下牙 就是正式进 行游戏了 虽然如此-来难度降低 不少。不过 由于游戏团 度变慢使得

3	海鱼1	角色2
Ĭ.	政珣	ㅁ, '-
Ę	玻珊	盘
6	政期	剃乃
	日向	*7 ,
3	日向	1136 "
	3.25	工才
ŧ	3,74.2	零售
	□ . *	學香
_	D, Y-	4 2 . 4
-	. 119	金
£	·} **	剃汚
j	+ h = 1	η, 7μ
E	\ F = 0	政珂
	226	金美姫
#		界香

整个三程成了对耐力的大考验。建 汉选择朝乃, 其式神攻击为吸表敌 **万子弹井反击**,在弹幕过了密集的 情况下可以起到救命作用。最后就 是注意必杀技的应用时机, 他是让 我们度过难关的杀手锏。能否拿到 1000 点成就, 在此 举。



1000-250 100 100 100 1000-250 1000-250 1000-250 1000-250 1000-250 1000-250







本作是比较少见的横版双可射王弹幕游戏。而且左右版型的间距比较 窄,这对于躲避要求还是比较高的。值得一提的是不作虽然每次开始游戏 都有3条命,不过却有个05条命伤害值的设定,一般直接撞向敌人等行 动会造成该数值的伤害。

And The st

首先是关于使魔 的攻击方式, 在普通 **政击时按下LT或RI** 为普通射击, 此时攻 击力较低,但是移动 速度较快。而按下A 或日见为使魔特殊射 击。此时攻击力较高,

而移动速度则较低。此时使魔的位 置也会随之移动, 因此偶尔可以利 用该攻击模式调整使魔的位置。

按住日键不放时, 贝会进入使 魔攻击状态,此时主角周围会出现一



个圈,如果圈内有敌人,则会自动锁 定攻击, 并且此状态下是不可以发动 其他攻击的。另外使魔还有个作用就 是吸收某种十字子弹,这种子弹一般 在连续选择 IV3 地图后出现。





在普通状态下消灭敌人后会出 现骷髅头,而骷髅头可以增加暴气 点数 (左下角显示); 另外有时也会 出现皇冠道具,这个则是 加分作用。如果暴气点数 达到上限1000点。那么此 后消灭敌人则只会出现皇 冠而不会出现骷髅头。若 发动暴气,不仅攻击力大

幅提升, 此时走败敌人后更是会掉 落大皇冠, 得分成倍增长, 利用暴 气是赚取分数的不二之选。





最后要注意的是游戏 中如果牵扯到不可续 关等成就, 失败重来的 时候一定要退出游戏 重新进入,不要选择暂 停菜单中的 Hestart, 因为这样有可能会导 致成就无法解除。

本作的成就数量相当多。而且 要想获得大部分成就, 要做好通关 几十遍的准备。不过本作一开始就 程很短, 玩腻了可以休息休息, 不 用连续作战。下面简单的说几条注

首先要想解除成就,游戏的设 置必须为默认值、也就是说不得更 PLAY"吧。

改难易度以及炸 弹数等设置。其 次在模式选择方 面,如果没有特别 说明, ア・ケ ドモ ド和 Xbox 380モード均可选 择, 当然笔者更推 荐选择 X360 模式。



注,游戏中有 个BUG,如果游戏 一开始直接选择SCORE ATTACK ,那么游戏有可能直接跳过自动读 可以无限续关。加之通关一遍的流 取存档、并删除有关 些累计获得 型成就的记录数据, 导致这些成就 无法获得。当然你有登陆_ VE的 话可以通过更新来修正这一个BUO ,否则进入游戏后还是直接选择"

基本成就	解除条件	分數	说明
使 權 7 进化	操作使魔发动攻击	5	
戦、の人蓋	第 次进行游戏时解除	5	
复活	游戏中死亡后续关时解除	5	
地獄の鎌	打倒BOSSデスサイズ	Б	-
大地、喘 者	打倒BOSS,a49	5	-
根を下ろし立つ者	打倒BOS5ウローン	5	-
业. 者	打倒BOS5サキュラ	5	
羊羊羊	打倒BOSSメリ	10	-
炎を司る双龙	打倒BOSSパヴァッア	10	
双子の龙王	打倒BOSSデヴァリア・ギヴァリア	10	-
次元の席で叫びし者	打倒BOSS。4	20	
贈の帝王	打倒BOSSティラノサヤン	50	
地獄への入・ロ	游戏中选择5次1v3的关卡	20	
地獄の洗浄	通关附所有关卡均选择。v3 并且完成峡谷的关卡	50	
任务完全排行	不续美将游戏通关	30	
爆发物禁止	全程不使用炸弹将游戏通关	20	
	选择」 # 将游戏通关	0	-
长女の実力	选择ローザ不续关将游戏通关	20	备注2
tz	选择 フォレット 将游戏画美	10	
女の実力	洗提フォレット不续关格游戏通关	20	备注2
女	选择ウィーディア特游戏通失	10	-
二女の実力	选择ウィンディア不線关将游戏過失	20.	鲁注2
四文	选择キャス、 格旅戏通关	10	
四女の実力	选择キャスパー不续关将游戏通英	20	备注2
デイオ 上四姊妹	选择4姐妹和将游戏通关过即可解除	100	
家族との再会	ウィンディア返回現实世界	5	备注1
私の友人	ウェンディで留在。ルトラート	Eq.	
仕返しはほどほどに	キャスパー返回現实世界	5	备注1
おなか。ま、	キャスパ 留在。ルハラート	5	备注
たたいま	フォレペル返回现实世界	5	备注1
みんちてお风呂	フィル ト留在。ル ラート	5	备注1
看板帕	ローザ返回现实世界	5	备注1
长女の忧郁	コ ザ留在 ル・ラ ド	5	备 生1
	デススマイルズVer 1模式全部英卡选择Lv3后通	100	
テススマイルズを究めし者	关 (不可续关 需选择ExMAP)	100	
	将デススマイルズVarl 1模式通英(注意这里可		
究めたエンジェル	续 关:	80	

器密点靴	解除条件	分數	具件说明
大食汉	利用使魔服收655 35颗子弹	25	苦,主3
彼车处理のお仕事	将沿地关市的某汽车破坏 0辆以上	15	
あかねんあかねん	生命值剩余0 5格 且炸弹数为0的状态下通过 任意一关	10	
食、こん坊	次游戏中获得4个生命回复道具	25	备注4
友达に手を上げるなんこつ」	选择ウィンディア游戏时来到沼地关卡的BOSS 献、不断躲避等BOSS自爆	10	备进5
弹票簿、1	任意关卡不发动任何攻击到达BOSS战	20	备注6
止まって見えるわ	止まって见えるわ 游戏中任意时刻接下手柄的START鍵		
Herotne of just ce	所有关卡的BOSS均使用炸弹给予其最后一击 (累积计算)	25	
お金持ちが好き	任意某关卡获得500个大星冠	26	备注7
お风昌マニア	选择フォレット通关时, 总計10次选择留在ジル パラ ド	25	备注1
白马の王子祥	只使用炸弹击救任愈某关BOSS (注意回复炸 弹时不要撞击BOSS)	10	-
亿万长者	得分突破1亿点	10	备注8
もつと亿万长者	得分突破2亿点	20	备注8
も とも と亿万长者	も とも と亿万长者 得分突破3亿点		备注日
大裝活	续关次数达到50次以上	20	

連組成就	興除条件	分数	具体说明
実力の単分	在蒙气点数为500点整时发动器气	5	备,主9
私の生きる道	サキープ返回現実世界	15	备注
新し、家族	「サキュラ国在ごルベラ・ド	15	备注1
忘れられ、番人	打倒BOSSオ、ール	15	
CAVEからの挑战状	通关时前6关均选择Lv999	50	
被張りもん	一次游戏中春气消耗的点数累计达到60000	25	备进10
地獄の扉	任撤关选择Lv998	5	_
急がば回れ	选择两个EXMAP后再选择占城关卡	15	
せつから	不选择EXMAP就直接选择古城关卡	5	-
真の强者	打败BOSSブラッディージルド	100	备注11

备主! "此系列成就是各角色通关 相关成就, 当选择某角色通关后会 出现结局动画,此时不要按任何键 , 之后选出现两种选择。选项 为 返回现实世界, 选项 一则为留在ジ ルバラ ド。选择后必须继续看动 画直到最后出现 " HE END" 字样 结束,而之后的STAFF名单可以跳 过, 退出时成就才会解除。另外" お风呂マニア 这个成就需要选择 フォレット通关10遍才可达成,因 成就时优先考慮选择フォレット来 通关。

备.12 本作虽说略有点难度,不过 多练习并熟悉系统之后不续关通关 也不是不可能完成的任务。不续关 通关的最大难点其实应该算是最终 LOSS, 因此应该把它作为重点对象 练习。首先要保证见到最终BOSS前 一命不失。这样我们就拥有足够多 的炸弹来保命, 而前面的关卡选择 可以考虑全部洗。1. 泉桃战。如果觉 得炸弹依然不够用,可以考虑完成 2 2的沼地 2.7或3 2的火儿 2.3. 这样可以多拿一个回复道具,而映 谷关卡自然可以无视。

备 1. 全程选择L、3的关卡(包括 峡谷) 进行游戏, 画面中出现的十 字子弹只要让使魔接触即可消除,

因此需要多利用攻击模式2来不断调 整使魔的位置来消除子弹。不过由 于要求数量太多, 过程比较枯燥、 可以放到最后在进行。另外由于暴 气后会减) 子弹的数量, 因此谱尽 量解免暴气。

备.44 游戏中共隐藏了5个回复道 具, 由于可以续关, 那么按照以下 顺序来进门游戏便可轻松收集这5个

entt -击败独眼巨人 1 1 *4 得小蛋糕 . .

备 15 这里需要注意的 - 点就是 BOSS会先放出鸟攻击,然后放出盛 攻击,如此反复大概10次她才会自 爆,所以不要心急,耐心的躲避即 可。加之可以续关,所以也不必有 任何心理负担。

含了 个关键限定,就是不可续关 . 也就是说必须要靠真功失来躲避 了。另外说明里显示不可用炸弹, 其实用了也是可以解除成就的。

那么开始游戏后直接选择湖畔_~1的 关卡, 之后就需要尽量躲避敌人的 子弹,该关卡难度不高,紧急时刻 就用炸弹保命吧。

备注7 第1关结束时积攒1000个暴 气点数, 之后第2关选择火上的_ v3 。当圈面下移至左右两侧有石头冒 出的时候就可以发动暴气了,不停 地攻击敌人以及喷石头的地方很快 即可达成条件。

备注8 这几个成就要求在一次通关 中达成该分数, 并且如果续关分数 会凊零,也就是说要不续关诵关并 且尽可能多的分数, 这基本只有法 人玩家可以完成。不过第 个"亿 万长者"还是不难解除的,先选择 港町、3、积攒1000个暴气点数、之 后任 意选择关卡,最后保证选择火 LL 3即可, 之后按照备注 所说的 方法赚分即可。

到500就可以暴气,不过要想解除该 成就必须恰好凑够500点暴气点数, 这就得费 番功夫了。

首先选择湖畔__V1, 一升始 备 10 该成就看似容易,其实还包 的 3 条红龙直接无视,然后摧毁地 面的两辆战车,此时应该有140× 2 280点;然后的绿色敌人通通无 视。摧毁接下来出现的战车后应该 有 280 140 420 点, 最后 F 掉出现 的 4 条 狗 应 後 队 好 420+20 × 4 500

备 ±11 由于死亡会消耗暴气点数 . 所以要尽量避免死亡。选择360 模式的话,即使全部关卡选择_v1 , 只要不死命通关, 达成条件应该 不是问题。不过需要注意HOSS战 的时候,最后一击最好在非暴气状 态下完成,这样可以获得更多的骷 髅。当然如果觉得太麻烦, 选择水 晶神殿的关卡之后应该可以轻松解 除成就。

备 111 真 最终BOSS的出现条件 比较奇多, 成就饭可以无视了。不 过这里还是给出方法, 达人玩家可 以尝试。

首先 开始的 6 个关卡全部选 择_v999 完成, 并且不可续关。之 后选择峡谷 水晶神殿、占城南到 击败最终 JOSS 的时候每关都必须 在不死命的情况下完成。如果利用 Restart 达成条件,即使30SS出 现也是不会解除成就的、所以只能 凭真功夫来完成了。



2 · · · & The fill of

操作一覧 左揭杆 能動 A 击惧 B/RT 调咒 START 智傳

弹幕游戏,最大的特 同时还可以控制子弹 点就是没有强制卷轴 的攻击方向。不过街 设定,即属于非卷轴 机模式中自然会有限 类游戏。游戏中你可 时设定,否见你赖在 以自动控制角色的移り街机前不走那可就令

本作相对于其他, 动来决定是否前进,



厂商赔大了(笑)。此外游戏的系统 也是极为简单,操作只需要二个键

从游戏的名称就可以看出本作 和"诅咒"有一定关系。当玩家按 住B或者BI蓄力,可以发出一个 诅咒圈。此时如果击中部分体型较 大的敌人,则敌人会进入诅咒状态, 此时因敌而异, 有的敌人会因此失 去能力,有的则会暴走,可以多尝 试尝试。

如果不蓄力,单独轻按 下B 或者RI。诅咒圈会停留在附近。 进入圈内则主人公会陷入诅咒状 态, 此时弹幕威力大幅提升, 不过 移动速度会变慢。发射诅咒圈时具 有清屏效果,实际上就相当于其他 弹幕游戏的游戏中的"炸弹"的作 用,由于数量不限,所以灵活利用

便可完成,下面则为各位介绍一下

该作的一大特色系统。



可令难度大减。建议多退咒自己, 这样攻击效率要高的多。

注 キンヤ诅咒自己的话,其子弹 ンヤ来完成会令过程轻松不少。

威力全屏发射,相当强劲。不牵扯 到角色限定的成就建议各位选择专



本作的成就类型其实不多,由于关 很好解除, 不过想要通关还是需要 順便拿到。关卡类成就全部搞定后 就可以立刻开始玩故事模式, 该模 容易点。 式的"解放"类成就对照攻略依然

卡类成就可无限续命,所以没什么 定技术的。其中カラケリ城算是 难度,各位可在解除的同时把诅咒 关卡里比较难的一关,建议各位在 敌人108次与诅咒自己108次的成就 练习模式里稍微练习 下,而不停 的走右边的路线前进的话也相对更



基本或就	解除条件	分數	具体说明
六华击破	衛机模式中完成機の古乡美卡	20	-
天狐 空狐击破	街机模式中完成莫界入口关卡	20	-
剥苍刚击破	街机模式中完成空中庭园关卡	20	
多安婆安击破	- 街机模式中完成南国寺院关卡	20	
阿含陀罗击破	街机模式中完成カラケ 抛关卡	20	
大祸击破	份机模式中完成和最终决战关节	30	
大神鴉 戒击融	街机模式中完成服缮决战关卡	20	备注1
强化六华击破	街机模式中完成棚に占多、、コ・英卡	20	
強化天狐 空弧击破	街机模式中完成冥界入口. *ノョン 美卡	20	~
强化舞巷扇击破	街机模式中空中庭園、 ノヨノ完成南国寺院 ニュョ	20	-
"福化學學學生击破	<u>* ^ * </u>	20	
强化阿含陀罗击破	物机模式中完成カラケ 城、 、マ・关ト	20	-
大神鸦击破	歯机模式中完成オ ジナル、ツンヨン完成关节	30	
7 7 1 8 17 7			
142	选择まする完成街机模式臼台以上难度 不可续关。	40	备注2
ア ケ トモ トケリア (マエ/)	选择マユノ完成街机模式(3か以上难度 不可续关	4D	备止2
アーケートモ トカ イ (キノヤ,	选择キーヤ完成街机模式、3☆以上难度 不可续关,	40	备注2
アーケードモードクリフ	选择ペニ子完成街机模式(3分以上难度 不可续关)	40	备注2
ア タートモートサイド	选择へなる完成街机模式 3☆以上堆度 不可续关	40	备注2
建盘寂静	选择5位难度完成街机模式 角色任选 不可续关	50	备注2
免许脏传	毫发无伤完成街机模式 3☆64上难度 不可续关 角 色任选)	ē0	备注2
观摩神出现	街机模式中菜关卡中格时间耗尽	0	
冥界・よ しそ	第一次进入游戏	Б	_
ランケイント	游戏结束后任意起名进行分数排行	10	
一提手金	连击数达到1000以上	30	备注3
異界百万石	获得金平衡100万以上(故事模式与街机模式紧 (対)	25	备注9
毒 炒 泰	诅咒敌人 08次lx上(故事模式与街机模式累计	25	
烦恼退散	诅咒自己108次以上(故事模式与街机模式繁计)	25	_
キャラ 完成	收錄全部角色图卷	50	备注4

1	秘密政治—世史		
福密成就	解除条件	分數	具体说明
ロカ。の名前は	完成故事模式	50	备注5
振出・、戻る。	被事模式突入二周目(解开 "ワタシの名前は 的成 就后再通 適。	30	-
関界入口 解放(!)	故事模式中选择ペニ子打倒展界入口的BOSS	15	**
冥界入口 解放(2)	故事模式中干掉冥界入口关卡全部金色小忍者	15	备注8
櫻の古乡 解放(1)	故南模式中选择マエノ打倒機の古乡的BOSS	15	_
櫻の古乡 解放 2	故事模式中于掉棚// 古乡关于一开始不久后的全部 金色蝴蝶	15	
南閩寺院 解放(1)	故事模式中选择キシヤ打側南風寺院的BOSS	15	^
南国寺院 解放(2)	效率模式中干掉南国寺院关卡里全部的紫色放兵	15	备注7
空中庭园 解放(1)	故事模式中选择ましる打側空中展园的BOSS	75	-
空中庭園、解放(2)	故事模式中干掉空中庭医关卡全部金色小飞虫, 数量 不定	15	-
カラクリ城、解放(1)	故事模式中选择ふるる打倒カラク、城的BOS5	16	-
カラクリ城 解放(2)	故事模式中干掉カラクノ城关卡全部金色中型 敌人	15	备注8



备注! 进入最终决战关卡的方式是 在任意一关过关时所剩时间小于1分

备 12 这 类成就注意除了难度以 外的设定都可以可以凋罄的,所以 时间限制可以选为NONE,顺便设定 5条命可以轻松 些。另外必须进入 夏 最终决战市败BOSS才算通关。 卡子、因为你打的关卡越多、最终 JCSS就越强。

备 13 练习模式的选项中选择カラ ケリ城关卡, 井且将RANK等级调为 1. 然后开始游戏,在最后有铁球 滚下的地图尽头,打碎大量罐子就 关以后会自动进入真、最终决战。 可以轻松解开成就。

备, 14 当你全图鉴収集时, 基本上 先只管解开其他成就,这样图鉴基 会各冒出一只,迅速击破。 本就会逐一解开。需要注意的是有 几个ミノンヨン关卡需要使用针対 的角色通过后才可以解开部分图鉴 ,具体如下。

关卡	选择角色
櫻の古乡ミノンヨン	マユノ
冥界入口ミノンヨン	ベニ子
空中庭园ミノンヨン	まもる
南国寺院ミツション	キンヤ
からくり屋敷ミッシ	5.35
寺ン	

备 15 故事模式 角关的条件 歷 要完 成真・最终決战关卡、而要想进入 真·最终决战关卡则有两种方法。 一是在一周目就完成所有关卡的同 时,完成每关关卡的解放(1)和解放

(2)的成就,由于每关可以存档,建 议各位一周目就完成真 最终决战 关卡, 因为可根据成就的解除来判 定每关的条件是否达成。此时人员 配置顺序为ペニ子、マエノ、キン や、まもる、ふるる。 每关死了換 人即可。注意"解放(?)"类型的成 就是在进入BOSS战后才会解除,所 所以中间就不用选择ミ ・ション关 以打BOSS时如果还没解除就可以退 出重新挑战本关了。

> 如果觉得以上方法有难度,则可以 采取第2种方法, 那就是老老实实把 游戏打通5遍,因为每通 遍,会默 认取消一关的限制条件, 当第6遍通

备注6 开始不久后走左边的分支。 上方尽头会出现一只。之后回到右 其他大部分成就都已解开, 所以可 边路线, 前进不久后下方左右两侧

> 备注7 一开始乘坐鳐鱼前的笼子旁 有一只, 之后的两只会 次跳到鲻 鱼的背上,抓紧时间迅速击破即可

备注8 开始后按照右、右的顺序来 到某个房间,击破几个中型敌兵即

备注8 要想收集一百万个金平糖还 是颇为枯燥的一个过程, 高效率的 方法是选择练习模式的カラクリ城 , 该关卡可以获得较多的金平糖, 那么将HANK登记调为100, 难易度6

,这样反复游戏即可。





成就集中贏 Achievement Unlocked

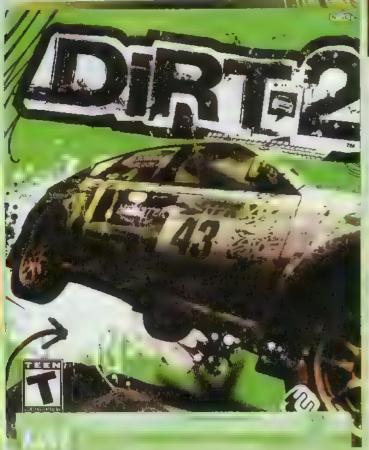
本期集结成就 640 项 合计成就14200点

全土飞扬2/极品飞车 麦速 標軍总部/変形金剛 堕落者的复位 教父||/红色派系 游击队 狂野西部 生死同盟/暗影恐惧 X战警前传 金刚狼 天霧绒刺客/光环》 天際神泉 潮湿/霸玉||/虐杀原型 捉鬼敢死队









《尘土 6扬?》以惊艳的游戏画面和 爽快的游戏节奏将玩家带人紧张刺激的 越野赛车世界。玩家可以在游戏中辗转 于风格迥异的九大场景,尽情体验极限 运动独特的魅力。本作的成就取得难度 属于中等,玩家可以较为容易的拿满成 就, 喜欢赛车游戏的玩家和成就饭们赶 快拿起手柄进入游戏的世界尽情驾驶自 己的爱车吧。 文 linsiyuan

1000点 () 42 4 4 47个

此类成就无需玩家刻慧去获得、 只要随着流程的进行即可轻松解锁。

Rookie Coming Through! 10 at

参加一场In. lour比赛。 6. 194 进行 场比赛后即可获得。



TERMY 取得一场Pro级别赛事的

师 太 章 查 在每个地区的赛事旁边会 标有菜鸟(Rook e), 专业(Pro)和全 明星(A Slar, 个级别的赛事 完 成一定级别的菜鸟赛事后、专业赛事 会解锁,取得一场专业级别赛事的胜 利即可。



All-Star

25a

取得 场AI Star级别赛 事的胜利。

成成章法 同Pro, 取得一场全明星 赛事的胜利即可。

Nailed an Event 10点

建建设则 取得一场赛事的胜利。 第一场比赛胜利即可获得。



₩ Gnarly!

15点

成就说明。在玩家的赛车越过终点的 时候, 最多两轮着地。

预游 惩 极为容易取得的成就,玩 家在初期选择BAJA的第一项费事。 这条赛道终点处有坡度。所以只要冲 过终点的时候车辆有一定的速度,那 么在完成比赛的时候必定会获得这个 成就。

@ Getting A Reputation 15 a

美国 车手级别达到10级。 M. 1. 1 1 随着游戏进行玩家会获得 经验值并且升级达到 5级癿可解锁本 成就。

As Good As It Gets 30 a

在1000年手级别达到3.级。 达到30级即可解锁、建议 不要划意进行升级,后期赛事会提供 恢多的经验值,所以玩家只要不停的 参加赛事就会协定解锁本成就。

Jet Setter

15点

15 a

在每个场景都进行过 场 FY.器。

必要是随着等级的提升解 锁的,九大场景全部进行一次比赛后 就可以解锁本成就。

Dialled In

5点

15点

就得现 自行对车辆进行改装后取 得一场比赛的胜利。

出现赛事选项(Event Soup)的画 面,在这里打开车辆调整选项 (Vehole Setup)后,进入比赛就会 进行车辆的调教。如果不熟悉调教, 可以只进行一个项微小的调教,然后 取得比赛的胜利即可。

That All You Got?

高得 - 场 m e d 「hrowdown比赛。

赛事的下边会出现一名选手的头像。 选择头像后如果是「Imed Throwdown赛事, 选择最简单的难 度取得胜利后即可解锁。

Piece Of Cake

10点

高得 场 hrowdown比赛。 **向**样是选择赛事下边的选 手头像进行比赛, 如果赛事是 Ihrowdown, 贝获得比赛胜利后即 可解锁。

ा । like a Challenge 20 क

数得12次「hrowdown比赛

贏12次Throwdown胜利即 可。

🦱 Whose Backyard? 🛮 👫 🛦

在Ihrowdown比赛中手败 Iraks Pastrana,

贮服 在出现平手头像后,查看 该车手的名字 如果名字是 raus Fastrara, U进行比赛并获得胜利 即可解锁。

Block Party

清洁

在Throwdown比赛中击败 Kon Block,

同样上一个成就,击败 Ken Block Eloj.

Mirra Image

15_a

在Throwdown比赛中击败 Dave Mirra.

■ 司上一个成就, 五败Jave Mrrallo.



230/1000

这类成就的解锁会要求玩家具备 定操作水平, 对于某些无法一次取 得的成就需玩家多次尝试。其他 些 成就则与玩家进行游戏的时间挂钩。

Gate Crashed!

10a

在一项Oatecrasher费事 中、撞毁所有的广告牌。

第二次 游戏初期选择一项Cate crasher赛事, 选择最简单的难度。 比赛进行时放慢速度撞毁全部广告牌 即可,如果不小心错过,就立即使用 闪回来弥补。

👸 Big Bucks!

Bucks! 25点

获得大笔金钱。

● 4 上 2 所谓的"大笔金钱"其实就是889、899美元(或者686,866欧元、根据玩家版本情况,货币单位可能有所不同)。

值得注意的是。这里需要玩家持有指定数目的现金,如果玩家进行了花费。花费金额是不会累计的,所以这里建议初期玩家不要观意去存钱。因为在后期参加高级别比赛后会获得数目可观的奖金,只需累计几次后即可解锁本成就。

The Full Set

30点

游戏初始有25辆平供玩家选择, 随着游戏的进行会解锁其他10辆车。 解锁后只需购买即可进行驾驶。

玩家可以打开Stuff菜单,选择 Stats中的Vehicle选项,在这里查看 已经解锁的车辆数目。另外点击一辆 车后会出现行程表,如果行程表全部 为空白,则说明玩家还未驾驶过此 车。依据这个菜单驾驶完毕全部35辆 车后即可解锁本成就。

and It Out!

10a

以表现在不取得第一名的情况下 赢得比赛的胜利。

成就,分别介绍如下:

第 是选择一场有两场单项赛等的比赛,每场比赛都取得第一。这样只要不是同一个电脑A获得两个单场的第一。玩家就可以赢得胜利,如果运气不好,只要多试几次就必定能获得。

第二种方法是找一个需要组队参加的比赛,让自己的队友获得第一名,自己获得第二,这样总分也会是第一,玩家同样胜利。

Keep it Clean

20_Å

表 文 在 不 发 生 碰撞 的 情 况 下 取 得 次 比赛 的 胜 利 。

选择Orostla场景中Rook e赛事的第一个Rai,赛。

这条赛道只有3.2KM,同时由于是Ran、赛、玩家可以不必考虑与其他年辆的碰撞、由于难度是最低、所以只要玩家在开车的过程中。心路边的上岸,过曾时往意减速,基本都能在不发生碰撞的情况下能获得第一,从而解锁本成就。



Terminated!

15_Å

成就说明 以226km/h的速度撞毀自己的赛车。

是Utah场景的中ro赛爾中的第一个比赛项目Kane Springs Trailer的主要。其目Kane Springs Trailer的主要。其一个比赛项目Kane Springs Trailer的主要。 这一辆Top Speed大的赛车,比如是MW Z4M赛车,在比赛开始后,先开车前行一点,然后在距离第一个时间检查点大约一般距离左右的位置有段较长的直线加速线路,足够玩家和速到226KM/h 数后立即推明东直

规模长的直线/加速线路,定够统象 加速到226KM/h,然后立即摧毁在道路两边的石块上即可解开本成就。

™ Head Over Wheels 10 €

家过现在比赛中自己的赛车在翻 滚过后仍然取得比赛的胜利。

选择Oroat a场景中Rookle 赛事的第一条Fially赛事,选择最简单 难度同时将Damage选择为visua Only,比赛开始后不久会在玩家右手侧有 段山崖、慢慢靠近山崖车子就有几率会翻滚,运气好的话翻滚一圈后车子会继续在赛道行驶,此时玩家只要全力加速取得比赛胜利即可,注意车子翻滚后不要使用闪回取消翻滚,否则是无法取得此成就的。此成就有一定的运气成份,多次尝试方能取得。

You're The Best, Around! 20a

不足工工 在游戏中的每条赛道上都 取得过 火胜利。

看这项赛事的时候可以查看这项赛事的取得的名次。随着流程的进行将每条赛道都跑到第一名即可,一些较难的赛事可以选择简单难度同时关闭车辆损坏来跑。

Dominated!

15点

选择一场Dominat on比 長,获得最高的50分。以最快的速度 完成每个检查点并以第一名的身份通 过终点即可解锁本成就。

On The Bubble

15点

中,以倒数第二的身份通过每一轮的 淘汰计时点,并最终取得胜利。

Man Standng赛事,在比赛开始后,始终保持在倒数第二的位置,当 但数第一名被淘汰后,玩家迅速超过 前边的车继续保持倒数第二,直到剩 下玩家和一名电脑A后,超过电脑A 取得胜利即可。这个成就最简单的取 法是参加London场景中Rookle级别 的King of Battlersea赛事,选择最简单难度,由于这个赛事只有6名选手参加,所以玩家可以很容易的解锁 比成就。

Two Cups One Girl 10 &

展就说明 与同一名女性年手组队赢得两场组队费的胜利。

是没有的人。 是,选择Pro赛事的第一项比赛 Sky acker,选择队友Katie Just ce 进行比赛并取得胜利,随后选择 London场景Pro赛事的第一项比赛 Skin,同样选择队友Katie Justice并 取得胜利就可入顺利解锁本成就。

Friends For Life

10a

LXXXX 与 位超级明星选手 (superatar)成为挚友。

1.4 1.4 1 随着游戏的进行玩家会认识到一些其他的车手,其中包括一些超级明星选手,在有这些超级明星选手参加的赛事中击败他们,就可以与他们成为黎友,从而解锁成就。只要不停的与这些超级明星选手进行比赛并获胜,就一定可认与他们成为黎友,玩家可以在stuff菜单中查看目前的好友状况。

Taren't You Popular! 15a

全人的 与四位超级明星选手成为 攀友。

通過 同上。

Best Friends Forevert 30 a

学友。 学友。 学友。

TRANS GL.

World Tour Winner 50s

編得全部World Tour赛事。 随着玩家取得赛事胜利的 增多,World Tour赛事会开始解锁, 屏幕右边共有5个World Tour赛事, 取得全部胜利后即可解锁本成就。

X Games Europe Champ 20 a

赢得X Games Europe赛 事的胜利。

Games会开始解锁,在屏幕上端选择 X Games Europe赛事并赢得比赛即可解锁。

🗱 X Games Asia Champ 25a

点得X Games Asia赛事的胜利。

1 Games America Champ 30 a

事的胜利。

War and The Land



X Games Champt 50a

高得全部上顶X Gamos赛

企工 赢得上述。顶赛事后即可 解锁。

** Showboating

20 m

X Games Asia的胜利后,再取得 Amer ca的胜利。

Queson的形制,再赢得Amer ca的比赛就可以解锁。

in His Footsteps

施設で明 在Dirt Tour赛事中職得25 场Raly比赛的胜利。

◎ 不必为意去取得、只要不停的进行游戏并获胜就一定会获得此成就。

25点

📆 Dedication

804

には、 これでは、 にれている。 にれてい。 にれている。 にれている。 にれている。 にれている。 にれている。 にれている。 にれている。 にれている。

(新華) Art. 100m中共有130个单 丁譽事,全部取得胜利即可

Just Drive! 15a

在不解锁任何成就的情况 、 Tig NM的路科

For Colin

75a

取得Com Mc Rao Cha enge寒事的胜利。

随着的现代形式的进行玩多余的 锁Con Molar Acres 这只特殊 株式、它位于Acres Os 赛事的下 片、病毒。上项赛事们就可以能够本成就。

Tourney

25点

参加过四次线上锦标赛 ournamon

Five Of Your Best 15a

● 「「TO」 在线上模式的Pro four 機 事中取得も域比赛的胜利。

使用s do的Mut player选 顶中选择Pro our选项进行线上赛 事,并取得5场比赛的胜利。一般来 说 线上的对手水平都较高 想要取 构胜和需要,不家具有较高的绝处水平,同几据要勒希蒂道的地址结构, 建议亦家在单人模式中多多练与后再 为线上比拼,





Ca Famous

20m

(本) 线上等级达到 5级。 (1933年) 要不停的进行比赛并 级,达到 3级后就会解锁

Notorious

40点



10点

● 在线上模式的Pro Tour赛 事中击败其他/名选手。

斯利才可以、此成就难度很大,因为在8人比赛中取得胜利是相当不容易的,线上玩家都有很强的侵略性,经常会撞不或者暴力过弯,所以对于抗家的技术和运气都有定的要求。当自己达到定驾驶水平后,可以尝试在不会碰撞的PALY和TTALBLAZER两种需事中取得。也可以试图寻找所有玩家等级都比较低的房间

Mix It Op!

15点

「直接」。在线上模式中进行过所有 规则(Jisop ne)的概象。

Sess on 赛事中自己创建不同规则的 赛事来进行,完成全部规则的赛事后 即可解锁。普通的PKO TOUN中唯一 不会出现的规则是Oalecrasher。

With Great Honor 15a

"Caucous"的冲击评价。

不利任何其他车辆发生碰撞的情况下连续完成3 4场比赛 晚來说线上模式如果正常比赛的话,会非常容易与对手车辆发生碰撞,所以玩家可以自个的健比赛,找几个好友一起跨區好后一起解现此成就,如果实在找不到好友帮助则比赛可的写量选择对手车辆较少的比赛,然后开始后比赛后不要加速,等待其他车辆都靠前行驶后,再进行比赛,这样可以减少碰撞的几率。

🕡 I Ain't Afraid OI No Ghost! 10 🛦

下边新有 mc ra 选项,从中选择条券道尼会出现;个空的项目标、mbly Siot),选择属中 个后打开edorboard可是看到若干线上玩家的成绩,随便选择 个会出现Sce Ohost选项,选定后开始比赛就会出现购录车,或胜它就可以解销本成就,建议选择准名靠后的幽灵车,这样可以较为轻松地取得走费的胜利







41:11

本次《极品飞车》的游戏水准相对 于前几作来说有所回升,在吸取了第 11作的经验教证后,本作再次将主题 放在了模拟真实赛车上, 而且有着不 俗的表现。游戏成就的取得难度在同 类游戏中属于中偏下, 玩家随着流程 的进行逐渐成长为一代车王的同时也 能解锁不少成就, 对于竞速游戏爱好 者和成就饭来说本作都是一个不错的 选择。 文 insiyuan

1000点 29全

车手等级的提高需要的是所谓的 设定档点数, 其实也就是经验值, 只 要进行比赛就可以获得经验值,经验 值的多少与玩家参加比赛的级别以及 比赛的名次挂钩。另外系统会根据玩 家在比赛中的表现在赛后将玩家判定 为准确行为或者侵略行为。总体来说 车手等级类的成就完全不需要玩家刻 意的追求, 户要游戏时间足够长, 参 加的比赛足够多, 定能全部解锁。

新秀车手

10点

晋升车 手等级2

豐山北京 需要设定档点数2.00%点

2 业余车手

25点

50点

50 a

晋升车手等级5 需要设定档点数8,900点

准职业车手

管子车手等级10

需要设定档点数8,000点

11 职业车手

晋升车手等级20 商要设定档点数130,000点 老练车手

50点

50å

置于 置升车手等级30 需要设定档点数250,000点

英雄车手

晋升军手等级40 需要设定档点数370,000点

传奇车手

50点

晋升车手等级50 電要设定档点数500,000点

285/1000

赛事等级的解锁需要的是星星的 数量,每条赛道都会有星星共玩家取 得, 取得赛事前_名可以获得对应的 星星数,同时在比赛中完成特定的动 作也会获得星星。星星的取得是不能 **重复的,但是没有取得到足够星星的** 赛道可以重复进行挑战,所以玩家要 做的就是完全征服每条赛道来获得足 够的星星解锁新的赛事等级。

-小步

咸健災等 赢得你首场赛事的胜利 玩家可以选择简单水平来降低电脑A滩 度从而取得比赛胜利拿到此成就。

1 返向成功之路

100a

25点

成就说明 晋升阶级? 需要30颗星解锁阶级2。

100a > 毕生难得的机会

成就说明 晋升阶级3 需要30颗星解锁阶级3。 (最后倒数

100点

■ 對升阶级4 需要180颗星解锁阶级4。

烈火试炼

10[±]

完成NFS Live预赛 ▲1、1、1 游戏开始会直接进入一场 比赛,这就是NFS _ ve预赛, 比赛本 身难屡不高, 如果能取得第一名会得 到 笔不错的初始奖金供玩家购买初 始年辆,所以建议玩家尽量赢得靠前 的名次。只要完成一次N-S Livo预 赛, 即可解锁本成就。

MFS Live世界冠军 150点

获得NFS _ ve世界冠军 版:1 支主 玩家需要280颗星来解锁世 | 界冠军费,游戏初期不必刻意追求此 成就, 随着比赛的深入, 玩家会不自 觉的权集够280颗星,再赢得此项赛 事的胜利即可。

770/1008

游戏中存在车神徽章系统、改系 统的要点是玩家通过一些特殊的比赛 或者参赛行为来取得某项车神徽章的 小徽章, 随着积累上徽章的增多, 玩 家会逐次获得该项徽章的铜,银,金 徽章,如果能获得某项目的全部小徽 章,则会获得该项目的白金徽章。玩 家在车手生涯模式菜单中可以按下X键 打开车神徽章菜单,在这里查看目前 获得徽章的状态。由于与徽章相关的 成就最多需要徽章项目为20项,所以 这里玩家可以根据自己赛车的世界风 格挑选2、个符合自己的徽章去攻克。

铜徽章争夺者

获得5枚铜徽章

5点

10点

15点

🧶 铜徽章搜猎者

成就说明 获得10枚铜徽章

铜徽章收藏家

获得1b美铜徽章



铜 和 和 章 大 师

20_Å

54

10点

15 A

获得20枚铜徽章

3 银微章争夺者

灰得5枚银徽肇

₩ 银徽章搜猎者

获得10枚银徽章

記) 銀微章收藏家

京海川 获得15枚银徽章

银 银 数章 大师

20点

获得20枚银徽章



金徽章争夺者

10点

10点

20-

25a

10a

10 a

成**學等** 获得b权金徽章

金徽章搜猎者

龙梨以明 获得10枚金徽章

湿 金徽章收藏家

(A) 获得16枚金徽章

金徵章大师

获得20权金徽章

白金 做章争夺者

获得5枚白金徽章

自金徽章搜猎者

煮蒸洗明 获得10枚白金徽章

記。白金徽章收藏家 20点

於得1b枚白金徽章

白金微章大师

灰得20枚白金徽章

25 a

LIVE



〈德军总部〉可谓是主视角射击游 戏类的鼻祖,而威廉"B.J."也一直都 是该系列的主角,从1892年的《德军总 部3D)开始,同年其续作"命运之矛"。 再到2001年的(重返德军总部). 玩家 们也一直都扮演着这个角色。

此次搭载了新引擎的经典复氮之 作 距离上一款作品已有8年之久,故 事背景为(重返德军总部)之后,玩家 要继续扮演盟军的超级1兵威廉,他 曾在一次世界大战期间击败了纳粹和 恶魔, 现在他又要在本作中继续阻止 纳粹的阴谋。游戏融合了科幻风格以 及时期的德国纳粹党的时空背景, 优 秀的画面素质以及充满奇幻色彩的改 编历史都给了系列爱好者们以感动, 也给了系列新玩家们以震感。

本作的成就可不是那么简单就能 获得的, 而且颇为耗费精力, 纷繁多 杂的线上成就需要你花大量时间在上 面. 要进行本作的成就制霸前, 要二

文 LEAFONWIND

1000点 4 48个

24个 25个

Safe Keeping

低低 线上模式完成BANK地 图. 赢得比赛。

10点

10点

◎ ★ ② 这张地图有 种模式可供 选择,建议选择死亡竞赛模式,把时 回限制设为6分钟, 快速赢得比赛, 比赛结束后成就解开。

Route Canal

线上模式完成Cana s地 图、赢得此赛。

(1) 计划选择死亡及赛模式。把时 国限制设为5分钟、快速赢得比赛、 比赛结束后成就解开。



🌰 Chemical Burn

线上模式完成Chemica 地 图, 嬴得比赛。

选择死亡及费模式,把时 间限制设为5分钟、快速赢得比赛、 比赛结束后成就解开。

Facilitated

10 a

・「EDDE 线上模式完成 ac lty地 图、赢得比赛。

选择死亡及赛模式。把时 间限制设为5分钟、快速赢得比赛。 比赛结束后成就解开。

Hospitalized

10点

展開 线上模式完成Hospital地 图, 篇得比赛。

近 3 3 选择死亡及赛模式。把时 间限制设为5分钟,快速赢得比赛, 比赛结束后成就解开。

Mind your Manors 10 at

● 銭上模式完成Manor 地 图,赢得比赛。

尼沙沙灣 选择死亡及赛模式,把时 间限制设为6分钟,快速赢得比赛, 比赛结束后成就解开。

Pirate Radio

10a

10 a

我上模式完成 Rooftops 地图, 赢得比赛。

就 * * * * * 选择死亡及赛模式,把时 间限制设为5分钟,快速赢得比赛, 比赛结束后成就解开。

Shock and Awe

线上模式完成Testa地图、 颞得比赛。

劉→美子 黃 选择死亡及赛模式,把时 间暇制设为5分钟, 快速赢得比赛. 比赛结束后成就解开。

Test Subject

10 a

线上模式中使用过所有的

◎ ★ ※ 线上模式 种职业各有不 同的能力,T程兵有高速模式、医疗 兵有医疗模式, 土兵有攻击模式的超 能力。

首先要按选择键解锁这些能力, 购买后才可使用, _ 种兵的超能力全 部使用过后,成就解开。

这一种超能力全部是按方向键上

Weilophile

10 5

发展 线上模式中,在里世界停 留的时间累计超过5分钟。

成果法 在里世界里可以比较方便 地看凊敌人,只要经常使用即可解 开。注意是一局内、所以选择时间久 点的比赛。

📤 Ley Vacuum

10点

10点

多人游戏中吸收5个蓝色壶 来补充超能力。

能槽用完再吸收才算数。

Surgical Striker

藤藤健明 线上模式中使用攻击模式 杀死200名敌人。

第二十五 职业要必须选择士兵,解 锁攻击模式的超能力后, 按方向键上 发动超能力,累计杀死200名土兵 后,即可解开成就。

推荐Fredo这张地图,场地中固 定的几个位置很容易让敌人聚集, 使 用议个能力可以 石多鸟 可在 eader boards里面查看此成就的进

Sneaky Pete

30 a

线上模式用炸药包杀死100 名敌人。

宣传 国样要使用士兵,因为只 有工兵有炸药包,按Y键使用。扔出 去后躲起来。敌人经过的时候再按Y 耀弓爐。

斟悉地图后, 知道哪些地点是敌 人经常去的, 才可高效率的使用这 招。同样可在 cader boards里面查 看此成就的进度。

W Unholy Lifeline

线上模式医疗250名队友, 包括10次狮死状态的医疗。

新工工使用医疗兵, 医疗受伤的 队友。团队死亡竞赛模式最适合解开 此成就, 因为你的队友会不断的受伤 死亡, 可在 eader boards里面叠看 此成就的进度。

Focai Point

30 a

30 A

建工艺 线上模式用超能力治疗队 友、治疗量达到5000点。

聚 蒙使用医疗兵并解锁这个 能力后,使用超能力治疗认友,同样 推荐在团队死亡竞赛模式里面解开这 个成就。可在 eader boards里面查 看此成就的进度。

Quartermaster

30点

使人引起,线上模式给队友100个医疗

€ 使用医疗兵、扔100个医疗 包给队友, 可在 eader boards里面 查看此成就的进度。

Run-gineer

30点

■【WWD 线上模式使用 I 程兵的高 束模式累计时间超过30秒。

第一 13 使用工程兵,解锁高速模 式、一场比赛中只要经常使用此技 能, 很快就能解开成就。可在 eader boards里面查看此成就的进度。



Engineering Corps 30 a

线上模式的比赛完成30个 主要目标和50个次要目标。

M. 有主要目标和次要目标的 模式只有两种, Objective 和 Stopwatch。主要目标的取得将导致 胜利,次要目标完成起来也很简单。 可在 eader boards里面查看此成就 的进度。

Beatdown

30 a

近身攻击杀死60名敌人。 可用枪托攻击敌人。大多数幅况下要 多用几下枪托才能上倒敌人。杀死60 名后可以解开成就。升级武器后可以 增加枪托的威力。

Bubble Boy

20点

用护盾陷挡1000发子弹。 Mad A F ARM关卡可以解锁护盾 能力, 获得此能力后游戏将刷出十个 敌人向你射击,要你学习如何使用护 盾, 此时能量槽无限, 展开护盾待在 那里, 不到一分钟即可解开成就。

Buster

20点

基础设理 摧毁1000个可摧毁物品。 10. 建立 游戏中有非常多可以摧毁 的物品、箱子、木桶,椅子等、几乎 都是一下就能摧毁的。游戏途中按下 选择键,选择STATSTICS,在杀敌 数下方就是你摧毁的物品的数量。

Conservationist

(三) 全程不裝子弹完成任意任

通知 看上去很难,其实很简 单。注意必须是离开城镇后的关卡, 而非游戏中 直出现的城镇关卡。

游戏后期KAR98K这把武器可以 升级刺刀,近身攻击 主助杀,通关 后可以选择TARN YARD这个关卡, 因为此流程时间最短、干脆不用子 弹,全程用刺刀,过关后即可解开成 就。

Endgame

10点

任意难度下通关。

能表現 任意难度通关,相比其他 游戏的同类型成就,10点实在少得可

🔼 Gadget Freak

20a

工程 单人游戏中,升级满任意 一把武器。

游戏初期, 武器的大部分 升级选项都是锁定状态,不能升级, 但是到后期这些东西会逐渐解锁, 可 以升级。游戏中,包括手榴弹共九把 武器。

Game Hunter

10 a

源戏中出现的所有种类的 敌人都起码杀死一只。

游戏中,包括各种80SS 共24种敌人,只要专心猎杀。通关 心得成就。

😹 Gold Digger

30 A

《美典》 权集所有黄金。

Gun Hut

10点

原理 收集游戏中所有武器。 随着流程进行,会渐渐收 集到所有的武器。通关必得成就。

Monorary Geist

单机游戏中在里世界的时 间累计达到两小时。

由于游戏的流程比较短, 所以如果不知道这个成就的话, 很可 能漏掉。

平时可以经常进入里世界, 速度 快,有利于战斗,通关前没有解开这 个成就就在一个可以补充能量的地 方, 在里世界呆上几十分钟, 加上之 前的, 很快就能解开这个成就。

Merd Rage

20a

顺河 用第三个难度通关。

近近近 遊戏共四种难度,第二个 难度属于HARD难度,推荐直接打最 高难度. 因为这个游戏的最高难度其 实并不是很变态, 通过后即可顺便解

Librarian

20点

顺利其 収集所有的书。

₩、★、₩游戏中书的位置比较隐 蔽, 仔细搜索一定能全部收集到, 游 戏很体贴地告诉玩家每个关卡有几个 收集品。

Man About Town

单人游戏中完成所有 DOWNTOWN的城镇任务。

DOWNIOWN任务有 Caste, Arfed, Zeppen, Rado

完成这四个关卡后成就可解锁该 成就。

Blitzkrieg

為即点

12/、附内通关。

如果忽略掉任何的收集要 素-路往前冲,完全可以在6小时内

(K) Master Spy

20点

顺江说了。单人任务收集所有文件。 游型 游戏中文件的位置不是很 难找, 仔细搜索 定能全部収集到。 游戏每关的地图不大,路线单一,所 以不是很困难。

Monitor Tan

30 A

成 收集满所有可收集的物

反 发现 权集品共一种,书 文 件、黄金、所有三种的收集品获得后 即可解开这个成就。

Newlife

10点

可以说明 通过游戏第 关。

📥 Rampage

20 a

用EMPOWER能力杀死200

■ 医院关卡解锁EMPOWER 能力,此时的能量槽是无限的。可在 得到此能力的地方杀死纳粹只到成就 解开。

Single Quarter

《根本》 想要得到此成就推荐选择 最低难度,并且最好是在__周目你熟 悉游戏的情况下攻略此成就。但是如 果你对自己有信心,可以直接最高难 度. 但是如果死掉, 不要按A键从上 个储存点继续挑战,而是按□键退出 主菜单重新开始游戏, 这样死亡次数

就不算在内。所以还是推荐二周目的

Slumming

时候用简单难度通关。

100

30 45

完成所有MID FOWN的城镇 任务。

MIDTOWN共有十个任务分 别为: Tran Station, Dig Sta. Church, Farm, Hospital, SS Headquarters, Cannery, Paranorma Base, Warehouse, Officer's House, 十个全部完成即 可解开成就。

Super Soldier

30A

JOER难度通关。

1.1.1.1 此难度是游戏最高难度 游戏初期就可以挑战,FPS高手可以 直接开始挑战这个难度, 因为这个游 戏的最高难度对于高手其实并不难, 直到BOSS战前几乎没有什么难点。

Time Out

200

成就说明 单人游戏进入时间缓慢的 里世界累计超过一小时。

1. 这个成就比较难,因为缓 慢时间消耗的能量非常快,若通关前 你还没得到这个成就、就找个能回复 能量的地方、反复使用该技能。按下 方向键右键即可将时间缓慢, 同时进 入里世界。或在你初次得到这个技能 时,由于能量槽是无限的,所以你也 可以选择在这个地方呆上一小时。

Warchest

20点

● ● 人游戏赚取30000美元。 元,有钱的时候你想升级武器尽管去 升,只要累积赚够30000美元,即可 醉开成就。

Enemies in a Barrel 20 a

系。第二章 杀死3名浮在空中的敌人。 到的成就, 游戏第 关中后期会发现 敌人会漂浮在空中, 即使他活着也不 会打到你,杀死三名后成就解开。

📥 Career Soldier

机点

第二次第一名 A 游戏升级到25级。 **顺业业业** 你需要150→))美元采升至 25级、参考下 个成就



🚴 Das Big Man

15点

成就说明 多人游戏升级到50级。

基础 角角升级根据你多人游戏 赚得的钱决定。想要H到b)级你需要 €10(10美元, 推荐模式为S1OP AA CH模式 多人游戏大约+分钟 0.以赚取1.0.美元。想要赚取610000 美元你观要花的村间大概为10个] 时, 不吃不睡也要花四天时间



Root Camp

器条列 名敌人,并用属控手雷利里 世界模式争死 名敌人 Мни кага: Мния

Harverschrock ammonwerfer、遥 控手雷。按方向键的上,进入里世界模 式,杀死群聚的敌人。 场比赛中用以 上,种方式起动系列。人后成就解开。

Heavy-Handed

30点

Hanzerschindek或者Lammonwerter 这两种武器累计杀死200名敌人。

《美》《《《大模式的国外玩家都不 喜欢有对手使用这两种武器,使用这 两种武器被认为是卑劣的行为。所以 大部分时候如果你使用这种武器都会 被房主踢出去。推荐团队外亡竞赛模 式、用这两种杀几个人后并输掉比赛 即向,可以在LEALER BOAHDS查看



Med School

30点

【集製】 线上模式效活 名队友, 给队友一个医疗包,用超能力治疗队

厚兵 与有医疗具有这些医疗技能。 队发坐下并不《为着他死亡,此时只 医疗 这一种医疗手段都使用。上后、 比赛结束后成就解开。

Basic Training

30A

美国和 线上模式取得战役的主要 目标,在此次战役中提供弹药,使用 次高速模式

任意模式取得战役的主要 目标、取得这个成就必须扮演工程 兵 只有他可以提供弹药和使用高速 模式。首先要按选择键去解锁高速模 式 并花钱买下来 战 4过程中通过 按 键提供弹药, 按方向键上使用高 速模式、比赛的主要目标每张地图都 不同,比如取得弹药 供给坦克 偷 取文件 逃离等。所有要求达成后, 比赛结束后成就解开。

🌃 Johnny-on-the-spot $30_{\rm sk}$

线上模式给队友100次子弹。 同样要使用工程兵、按Y 提供子弹,只要队友开枪就可以提供 子弹, 多多提供子弹后, 达到100次 后成就解开。

PER FIRE



本作是由同期上映的同名电影改 编而成,同时也是作为次时代《变形金 风》的终作。同电影一样,游戏中呈现 出了更多的场景, 如开罗、上海等。 每一个变形金刚都有着自己独特的能 力与武器装备. 玩家要分别操作汽车 人和霸天虎势力前往执行任务, 并进 行 之钢铁之间的战斗,

另9 玩家还可以通过网络与朋友 们进行全新的联机模式、与世界各地 的变形金刚迷们交流。

文 LEAFONWIND

1000点 1000点 41个 351 61

🚻 Down to Chinatown 20a

事派战役, 上海关卡得到

每个并卡几乎都有两个任 务, 都完成并至→获得铜牌即可, 铜 牌的时间限制对玩家来说非常简单, 在战术研究室里面你可以查看每个地 区中每个任务 每个奖牌对应的的 间, 只要获得铜牌就算获得勋章。非 常簡单,几乎可算是通关心得成就。

West Side

20点

第八字 博派战役, 西海岸关卡获 得勋章

游戏的成就项目并不复杂。难度也 不大, 大约/5, 对就可以达成全成就解 锁, 推荐流程如下

首先把 黄派任务通关,再把狂派 任务通关。

? 反复挑战每派爵丐的3055战赚 取升级点, 并取得所有升级。

3 反复挑战每关直到取得白金评

4 找 个将友解并线上成就。 线上模式的成就大都很简单,只要 有一个好友帮忙就可以。

Aerialliot Assault 20 a

博派战役, DIFP SX关卡 获得勋章。

East Side

20点

博派战役, 东海岸关卡获 得勋章。

The Dagger's Tip 20点

成成 博派战役,开罗关卡获得 员 學。

One Shall Stand 25ª

原形以 博派战役中面败威震天。 **L**主义 通关必得成就,开罗关卡 第 个任务会遇到威震天 使用熟悉 的角色,通过杀敌积累必杀技,可轻 易氏吸威震天。

Now I've Seen It Alf 50a

成以说明解锁所有博派隐藏要素。 在战术指挥室里RT键或LT 键看看有哪些条件需要决成, 般都 是要求 些特殊动作,如果是重玩关 卡,完成后即使中途退出任务也可 以 不必完成关节,但是退出前记得 去 下升级界面一下, 否则不算保 存。隐藏要素大部分是一些(变形金 刚》初代的动画,可以用来怀旧一下。

Power to the People 25 a

升级满所有博派人物技能。 **亚**基础 通关后未必能得到升级满 所需的技能点,可重新开始以前的任 务去升级。最终BOSS关卡能得 200000技能点 强烈推荐此处赚取技 能点数,升级满意共需2445090点。

🌌 Awesome Achievement! 25 🛦

★ 博派战役消灭 55名狂派故

上250名,不必刻意杀敌。通关前一 定能得到此成就。



■过去按Y就可以医活队友, 队友将 再次站起来。当队友重伤的时候,按 ·扔给队友一个医疗包。你可以在队 友劑下的封候扔给他医疗包并救活 他、等他起来的的候他就会捡起医疗 包。用超能力扔出一个可以医疗周围 队友的东西, 只要队友在身边, 即可

🥦 Do the Math

20点

博派改役得到2000000点技

區、至37 暂停画面可以看到得到的 技能点数. 升级花掉的技能点也算在 里面, 所以可以放心升级。推荐最终 BOSS英刷技能点。

A True Autobot 75_ā

博派战役所有关卡取得白

征息 狂派也有同样的成就, 这 两个成就是游戏最难的两个成就,白 金勋章要求的任务时间实在短的让人 匪夷所思。

建以其他成就都得到后, 回头专 心研究关卡。此时所有角色都升级 满、可以随使用任意角色打、并且对 游戏也有一定得理解。每一关都有6 个铜牌、击中后可以让时间停止计时 10秒钟、熟悉所有铜牌的地点、熟悉 所有敌人的出现位置, 研究好最佳路 线。十几个小时的时间可以解开这两 个成就。

'Shanghai'd 25点

证证证 狂派战役中,上海关卡获 **獨所有勋章**。

都至少得到铜牌后即可解并。

West Coast For The Wint 25 at

在源域 狂派战役中, 西海岸关卡 获得所有勋章。

Rise of The Fallen 25 &

在新聞 狂派战役中,DELH SX关 卡中获得所有勋章。

Coast to Coast 25点

成就说明。狂派战役中,东海岸关卡 获得所有勋章。

25点 Lies

建设等 狂派战役中, 开罗关卡获 得所有勋章。

25点 w One Shall Fall

建设 狂派战役击败擎天柱。 岸关卡你会对阵擎天柱。

推荐使用威震天。通过杀敌积满 少杀槽,可轻松取胜。

May I've Really Seen It All 50 🛦

解锁所有狂派隐藏要素。 **阿拉克** 可以反复读取关卡完成指 定的动作,完成后直接退出任务,到 升级画面那里储存一下即可, 隐藏要 素同样是一些动画。

Spoils of War 25_a

■1.1.2.2 所有升级选项升到一级, 同样可以再最后一关刷钱. 升级满同 样需要2446000点升级点。

25a**Bad Boys**

社派战役杀死350名博派。 ■1.4.5.9 同样的成就,比博派要多 杀100个敌人,推荐在挑战所有任务 白金这个成就的时候, 顺便解开。

📆 Break the Bank 25点

東洋得到3000000点升级点。 亚基 同样的成就,又要比博派 多赚一百万点的升级点(威震天: 做 坏人不容易啊)。同样可以反复挑战 最终BOSS来赚取升级点。

A True Decepticon 75 A

狂派战役所有任务达白金。 推荐所有角色升级满 井 在后期可用任意人物攻关时再来挑 战。好好利用每关60秒的暂停时间。 这两个成就要占起码十小时以上。

$lue{1}$ Platty For The Win! 20 \pm

任意关卡取得白金牌评价。 成就人 rue Deception 与A True Autobou的艰难旅途中, 该成就是起点。

Golden Boy

15_a

建就说明 任意关卡取得金牌评价。 成職事法 非常简单,流程中很容易 就能获得.

Not Gold Enough 10点

戊戌以明 任意关も取得银牌评价。 北京 非常简单,流程中很容易 就能获得。

(A) Dasi in Liveras

5点

任意关卡得到铜牌评价。 ₩ 4.1.1 非常简单,流程中很容易 就能较得。

On the Board

任意派系的战役得分挤进 前100000名。

能在表示以下一个成就需要关卡成 绩挤进排行榜, 通关全部都达到金牌 以上就可百分百挤进前一万名。而全 恐达到白金,甚至只有一半白金。都 绝对可以挤进前1000名。若没解开, 去作战研究室的LI ADFRBOARDS查 看 下,成就可能突然跳出来

Good Mojo 25点

成業地質任意派系的战役得分挤进 前10 00名。

Bonecrusher

25点

5点

15 A

任意派系的战役挤进前 1000名。

🔞 And So It Begins.. 5点

成就说明 解锁任意一个隐藏要素。 不用太刻意去解开, 般 就随流程获得

Grind On

1.1 升级 项技能。 **剿 1.3.2**9 只要升级一项技能,不论 派系。

Choices...

解开下一关卡。 完成一个地区的所有任务 来解锁下一个关卡。通关必得成就。

You've Got The Touch 25 a

正规型 任意派系,积满必杀槽发

和某种,不是 积累以杀槽,通过跳跃射 击、爆头、练级、加速等来积累必杀 槽,很简单的成就。

Choose a Sule 15点

展展展 用狂派和博派任意角色各 贏一场不限模式的线上比赛。 两派任意角色,使用这个 角色各赢一次。

Hotel! 15点

不失去一个控制点贏得线 上的抢夺模式的比赛。

技工法 找个好友 起比赛,可以 双方配合好,一方保持不动。己方抢 完得到成就后让对方抢。

Follow the Leader 15 a

域上比赛, 在ONL SHALL STANL模式中,在自己是队长的情况 下击败对方队长。

配式 多 类似战争机器的队长保卫 战、如果你是队长,击败对方队长就 可。如果两个人游戏、那么双方都是 队长,同样可以找好发配合来解开这 个成就。

tife of the Party

北京 建立主机, 玩过所有模式 的线上模式战役。

15点

建立主机, 共四种模式, 把时间限制和杀人数调低, 很快就可 以把四个模式都打完。两种模式单人 即可,两种模式要两人以上合作。



Smells Like Victory 50 a

斯勒男 所有角色都在线上模式赢 过场比赛。

€ 注意 博派8个角色, 狂派/个角 色、共15个、总计要打15场。可以在 抢点模式和好友配合好。很快就能解 开这个成就。最好做一下笔记,不然 搞混很麻烦。

Traitor

25点

堕落金刚。

尼州 所情 成就。

📆 Only a Prime 25 a

10 2000 使用擎天柱击败堕落金刚。 **顺** 使派战役最后 关使用擎 天柱击败堕落金刚即可。

The Living Dead 15点

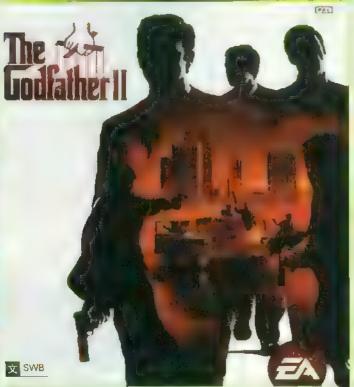
成款(2) 线上模式杀死一个商此成 就的对手, 并奚落他。

· 水 这个成就根有意思,成就 的取得要像病毒传播那样、属于感染 型成就。线上模式,找到一个有此成 就的对手, 击败他, 并在击败他后通 过按方向键的左或者右来奚落他,多 试几次才能成功。

1000点 完成(



LIVE



本作是根据著名黑手党题材电影 《教父》系列改编的同名游戏的第二部 续作, 故事方面依然将以原作剧情为 蓝本,游戏系统则在前作基础之上有 所创新。《教父》同时具备了《横行霸 道》式的高自由度动作要素和俯瞰视角 的即时战略要素, 玩家既可以体验在 生意场上与敌人的明争暗斗, 也能够 直接亲身参与每一场争夺纽约黑帮势 力范围的激烈战斗。本作绝对可以称 为成就神作,笔者甚至找不出一丁点 复杂的成就,成就饭少玩之作。

1000点 | |

41个

很容易达成的 类成就,基本都 是随流程达成的。

Motiface

5点 创建一个人物。

医征道 进游戏创建 个人物即 可,不创建怎么开始进行游戏嘛。

Getting Made

招入你的第一名主兵。 完成游戏中相应的教学就 可以解开成就了。

First Crime Ring

夏秋文 完成你自己的一个犯罪链。 业的所有产业 一上来的剧情里你会 控制一个夜总会 教堂 .. 纽约只有两 座夜总会、全都拿下就行了,另一座 在地图左上角

Ba

S点

Fortified Venue

● 43 ▼ 将名下营业场所保安招流。 ▲ 查 查 查 在 地图 上 选择 你 的 建筑 . 按×键回以为它添置保镖, 将下方的 滑动条拖到最右侧按A键确定就+1。

it's Not Personal 20点

展破掉对手家族的老桌。 **《** 流程》中的成就,纽约最 后 个任务。在对手家族老巢里有输 油管. 之后让一个有爆破特长的。弟 安上定时炸弹,跑出屋子引爆即可。



Contract Killer

北海河 用游戏规定的方式杀死五 名过手家族的手下。

指点

Sa

15点

流

企业 游戏给对手的签名手下规 定了死法 奶质以规定死法王撙对手 才能取得成就 但是不按规定下法系 死对手对手是会复活的 很简单就能 达战。

o Lockpicker

开5个保险箱。

以 找到纽约的银行,里面的 保险箱绝对不止5个,带个会开锁的 军下就行了。

Enforcer .

尼尼亚斯 处决10名对手家族的手下。 **此。《基**》 小决就是将敌人打到一定 程度之后,站在他身后被下右摇杆的 攻上方式。看似繁琐,其实流程中要

Bank Job

成就说明 抢劫一家银行。

处决的数量肯定是够了。

「原理」の可以配合Locke ckor来 事, 开了银门往库拿了钱就跑吧, 建 及一定要在外面停一辆速度还可以的 车,因为需要跑回SA E HOUSE 才算 抢劫成功。

🕯 Let Me Upgrade You 🏻 🗗 🛣

全球 给你的一名手下升级或派 器力置

藏 4. 6 丸 9 如下 胺键 万式 可以打 对升 级菜重 SIA: ·× ·找到你的家 族 找到 名手下・A・心、再任五 顶升级即间.

Three Crime Rings 40a

作 空制 条犯罪链。

50点 **Five Crime Rings**

[[[在]] 控制五条犯罪链。

本成就麻烦的地方时你经 常会漏標-两个场所,建议大家索性 木 和精确地找某个行业了。把你经过 的所有场所都占领了就行,这么做也 会使你的游戏容易 些,而且最好在 的广家族只剩一个大家目的时候再去 占地盘, 敌人基本不会来骚扰你。还 有就是」心警察。

Organized Crime

75 a

控制所有犯罪链。

Strakedown

25点

底足积期 控制所有一般店铺。

Executions In Style 🌃 🧥

完成所有处决。

Bay Man

20点

成就说明 抢劫游戏中的全部四家银

配置 纽约. 古巴各一家。佛罗 呈太两家银行, 很好辨认。

Torch The loint

京原

(1997) 让一个有爆破特长的手下 爆破对手家族控制的 个经营场所。

lacksquare Pulling The Strings 5π

校手权成占去了千个 1 明朝 手家族控制的 个经营场所。 医北美美 打开地图,选择对手的。

个经营场所按下A键,就可以选择这 手下去那里占领,按L键是爆破,但 是 定要带够人,不然就偷鸡不成蚀 把米子。另外,注意如果炸了对手的经 营场所,以后就不能占领那里了。



25 Massacred

市民和警察,下同)。

100 Whacked

杨点

新100名敌人手下。

250 lced

20点

25点

新期期 杀250名敌人手下。

500 Empty Suits

茶500名敌人手下。

750 Sieeping With The Fishes $30\,\mathrm{km}$

条760名敌人手下。

《江江题》有一个简单刷法,到最后 一个家族的地盘上找一个他们控制的 店面,或直接去他们的老巢,杀掉所 有的保镖, 之后不要占领那里, 过一 天之后回原地继续杀。



🎆 BlackKand Brutality 🚻 🛦

加定到到 战手干掉 '5名对手家族成 景。

■試過發達 平时稍微注意 下徒至杀 人就好,如果敌人空看手和你战士 那你最好也公平地与他决 1. 枪械杀 A 就简単 ?。

Full Of Lead

图:4 // // 用枪王掉1:0名对手家族成

aun Smuggler 📆 📆

艾到 把 级枪械。 ■ 正正 最好找的一,但在纽约Car I mina HOSALO老巢的 楼 是 把麦

🌉 Mourfled Firepower 👭 🛦

找到一把3级枪械。 €.★.★. 最好找的 把在占巴的 Aimo aa老巢、楼、是 把散弹枪。

Right Hand Man

新疆将的一名手下开为。朱

流程中会获得。

Second in Command 15a

制度 将你的一名手下升为副头

成就是法 流程中会获得。

This Thing OI Ours 25A

顺子气则 完成你自己的家族树。 览 1. 1. 1. 这两个成就会在居帽里 块人车。

Accept This As A Gift 30 a

招募 名特殊手下。 夏★★ 財政中有19名特殊标准的 手下、地图上的,人标志, 战到他们 完成他们的任务即可。

The Counselor

推載说明 让Tom Hagen成为你的军

25点



CIAP DOA

25点

■ 4.4.1 象 光程中会获得。

Double Crossed

炸掉两个敌对家族老巢。

Vendetta

30a

炸掉三个敌对家族老巢。

Ambush

40点

炸掉四个敌对家族老巢。

📜 Last Family Standing 50 🛦

性掉所有敌对家族老巢。

Paying Tribute

10点

解锁所有安全屋。

tt's Only Business

手掉Hyman chu 能是心理流程中会获得。

把以下两个成就列为进阶类很勉 强,但是它们确实要比前面的成就复 杂点。

Safecracker

乃点

解锁所有的保险箱。 成就事法 游戏里有相关清单, 找着 开就是了, 注意躲避警察的时候不要

让你开锁的了弟挂掉。去医院可是很 良费时间的。

Welcome Te The Gun Show $30 \pm$

《《李行》収集所有"、3级武器。 **氯 1.4.4.2.2.2.1** 详见树录



所有2。8年日前

|| 自动武器

v.2 MP38: 佛罗里达Granados 基地2楼, 从开锁开门的话上楼后就能

IV.3 Modified AK 47, 古巴 Bettag e Masonry这个店面不大,某 个房间里有个梯子通到地下 下去后 沿着隧道走 回就能拿到了。

■麦林手枪

V.2 .44 Magnum Force, 纽约 Carm a -c 39 D的恶地气楼。

v or Magnum normer 古巴Battag a Quarry , 前进的过程 中有条岔路,往左走到灯塔,灯塔下 而就是

. Signified His of 佛罗里达 Roth的一个任务里该任务需要你去救

他的 个小弟,途中会捡到。一般不 会错过。

. 3 relia M191 Siencod) 佛罗里达Mangann基地 楼。

。 Spilzer Centerfire, 佛罗 里达 m o s pack r.g company这个 后面的楼顶,店主右边有一个铁色 网, 剪断后可以得到,

1. 1 , n.o.ka S , BA 古巴

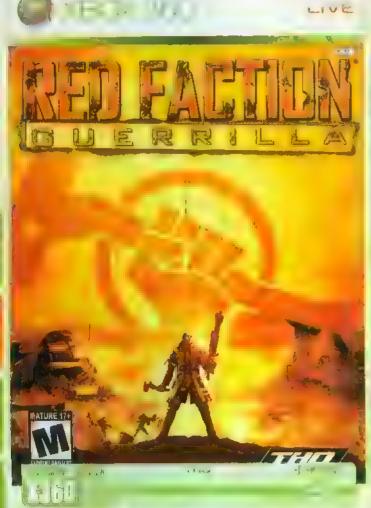
Aime da基地_楼的桌子上。

電影響組

y ? Sawed off 组约我方大本 营大门右侧有个灌木丛,用燃烧技能 烧光草丛即可发现。

IV 3 Schofled Semi auto: 佛 罗里达Chara S orage这个店面在一 个岛上, 大仓库右侧有个被封闭的小 仓库,禹特技打开仓库即可发现。





"《红色派系游击队》系列"在欧美 玩家中的人气 向很高,作为次世代 主机上的第一款正统续作,本作达到 了相有的高度和素质, 画面、系统无 一不佳. 丰富的 式器和载具也让人流 连忘返, 多线式的故事进行模式很容 易让人想到《横行霸道》。本作的成就 非常两极分化, 有的成就很容易获 得. 有的成就难度高到变态,不仅是 对玩家的技巧、更是对运气的极大考 验。游戏的网战模式非常丰富, 当然 这也就导致了线上成就项目的繁多. 也许比较困难的地方可能就是找不到 人来配合了吧…… 文 SWB



这部分成就基本上是暗游戏进行自 动获得的,稍微留点心就能轻松拿到。



通过游戏序章。 **新疆** 通过 开始的教学即可。

Martian Tea Party

尼斯斯 完成两个主线任务 **建筑原理** 主线任务就是用锤子图标 标记的GUE RRILLA ACTION,不完成 这个连剧情都无法继续。

Spread the Word 10点

解放Hanker区。

Death From Above, 20a

解放 ws.区。

Friendly Skies 30点

解放Lad ands区。





配行证解放Oas s区。

Comp D'etat

TOA

解放: OS区。

企业 3 3 3 4 达些地区解放任务就是完成 游戏的各个发生,要求在 控制力 就是地图画面左侧的红色长条减为零 的情况下完成该地区的所有主线任 名,倒不要刻意去就要线任务,主线 任务的出现是要求控制力降低到。定 程度的。若没出现主线任务提示。可 去拆 些蔷图标的楼或做 些受线征 务, 般完成最后 个主线任务的周 ·时控制力也降低为零了。 A 意在解放 raskit 定要去做于务刷出来并实 把NANO 引上,之后,才会触发后情。

Red Dawn

100a

游戏通关。 **企業** 及有难度限制,通关(完成 所有主线任务即可。

insurgent (

5 A

通过b个支线任务。

Guerrilla

通过26个支线任务。

Freedom Fighter

15 A

通过60个支线任务。

25点 Revolutionary

通过所有支线任务。

支线任务,指的就是Hoavy Me.al(固定地点杀敌)、Convo,(干掉 敌人货车,后期也会让你抢劫货车开 DISAHE HOUSE)、House Arres、(解 救人质)、Guerria (aid(协助友军杀 敌)、pollateral Damage(别人开车载 你,你用车载火箭炮打击敌人的目 标)、nterception(追车并干掉驾驶 员。然后逃离、将通缉值将为0)、 TOF Assaul (守卫本方基地,保护重 要建筑物)、Demolit.on Mas.er(用各 种工具拆楼)、Transporter(把车抢回 基地)。这些任务除了可以拿成就,还 能赚钱并解锁强力武器,这会使得后 面做任务更加简单,建议前期多做一 些, 后期没有强力武器很难完成。注 意 Revolutionary 成就说明是要完成所 有的任务,其实完成104个就可以了。 注意有些任务。如解救人质之类只可 以再次出现的。再次完成也计**人**总完 成数,利用这个BJG游戏可以轻松很

多。只要有耐心、完成起来不难。

Free Your Mind

破坏50个广告牌。

新人工学 厂告牌满大街都是,见到 了下来抡 锤子就可以破坏掉,后期 t OS区还有电子广告牌, 只要路上留 心。也不用去配。

One Man Arm

25点

连续干掉25个敌人。

的话会每显示(黄色靶心标志,下面 有杀人数显示), 在后期的大会战里 连杀60多人都平平常常, 觉得难度高 的朋友可以简单难度前期去摧毁敌人 的建筑物或者哨所, 敌人不 会就会 开着各种车辆蜂拥而至, 只要你不撤 离, 敌人增援似乎是无限的, 之所以 建设前期完成是因为这时的敌人开的 基本都是运兵车, 武器也比较原始, 很好对付, 后期敌人的装甲车就难对 付多了,推荐武器是Orndor(完成 定数量任务解锁,加锤子,这里建设 等敌人出来得差不多再攻击, 有时-下就能炸死一片敌人,总之这个任务 很简单, 往往不经意就拿了。

Disaster Area

建筑或军队。

成就拿法。游戏基本价值单位M就是 百万的意思, 游戏里高价值的东西很 多,多做colateral Tamago任务吧。 平时也可以多引飞行器来打. Nann Rre 一枪一个,这玩意值五百万。



Tank Buster

10点

50a

質得得 打爆100个氫气罐。

面流電腦 氮气耀就是那种蓝色的小 罐. 般五六个放在一起,建议去攻 上敌人每个区域的主基地(就是最大 的蓝色图标所在地), 里面有很多罐 子, 打得差不多了就自杀重来。或者 不这么麻烦, 见到,就打, 不知不觉就 拿到了。Demoit on Master任务里 一般有不少。

Coming Down!

10a

成就说明 破坏50个ETDF 的蓝色图标

了是有效 吸地图所示打吧。



Freed Space

10点

建议去做co atere pam age任务,一次可以干掉六七架。



📆 Broken Supply Line 10±

能够不是一个LDF的补给箱。 放的长方形灰色箱子,一般拆楼的时 候就能打掉不少, 这箱子很不禁打, 混战中很容易打破。



Party Time

10点

将Wrecking Crew模式的 四种玩法都玩 遍。

此模式是游戏主菜单里的 另一种游戏模式。就是玩家间比赛拆 楼,共有四种模式,各打一遍就可以 拿到。这个模式单机也能进行。



🐨 Can't Get Enough 20点

在Wreaking Crew模式的 所有地图上玩过所有模式。

其六个地图, 都刷 遍郎 可,

重此成績並產

495/1000

这部分成就要动动脑筋 了, 而且 需要一定的技巧配合。



🚮 Clean and Righteous! 15a

排設b个特别重要的FDI 建 九

展開達法特别重要的建筑的图标比 一般重要建筑的图标大。有重兵把 守,建议开一辆大型卡车并带足C4系 进去,利用卡车的爆炸可以对建筑造 成巨大的伤害,最好撞进楼里再爆破 卡车,也要多多利用氢气罐,只要。 心敌人的攻击。木要死就好了。



Power to the People 10*

使一个地区的民众支持率 达到100%。

能 民众支持率就是地图画面 最右侧的黄色槽, 提升民众支持率的 办法是做解救人质的支线任务。注意 在民众支持率较高时,当你进攻敌军 的时候会有你方的民兵来助阵,他们 武器差、不禁打还老往前冲,他们死 掉的话会降低支持率。建议新到一个 地区之后先推毁重要建筑再统一做解 救人质的任务。一旦达到100%就永 远地离开这个地区。



Best friends forever 10a

第五章 申钟子干掉100个敌人。 簡単难度下刷吧, 高雅度 顶着敌人密集的人力肉搏可不是明智 之举。

530/1000

这几个成就的获得方法简直是今 人发指, 收集类几乎都需要官方地图 的帮助,技巧类难度高得变态。费时 费力。

Warp Speed

15点

Lanspor、支线任务全部在 PHO TME 里完成。

TIME HO TIME 任务规定的奖 励时间, 大多数时间比较宽松, 但是 有几个简直是不可能的任务。时间非 常紧,车的性能普遍又不是很好,最 好多玩几遍熟悉路径,尽量抄近道 走、如果最后实在完成不了就读档重 来吧,这遍就当熟悉路了。

Got Any Fingers Left? 15点

【建筑明 Lomaltons Master支线 任务全部在PFO 「MF 里完成。

一般 本法 十分困难的任务,毁建筑 物最重要的是打对第 下,建议玩每 个任务两二遍, 熟悉打法, 根据电脑 提供的武器可以琢磨出打去, 如果给 你轻武器就说明场景里爆炸物不会 少,给你炸弹类武器就说明要多向支 撑建筑物的柱子上放炸,弹寿等。 汉望 要学会判断那根是建筑物的主染。一 般主梁会在建筑物的四角,尽量打碎 位于同 边的主梁、会简单一些。还 有就是有的任务会给你火箭炮,让你 打高塔, 这时就要主打下半部。秘诀 只有 个. 打垮 边, 让建筑物自己 坍塌。

A Lost Memories

25点

找到所有的录音文件。 **(1)** 录音文件就是那种悬在半 空的发红光的东西,很偏僻,OPSI 会显示电影 绿色高点



Working the Land 25*

世界 找到全部300个ore矿。

斯森多多 ore矿就是那种黑色水晶状 的晶石,在最大倍率的OPS上以黑色 **小点显示,很难找。而且有的晶石放** 在悬崖上,一不小心就要摔死。

Wrecking Ball

40点

Wrecking Crew模式总分 大型,2500万分。

美 很困难, 局下来不好的 时候才有几万分,可以考虑如下设 置,这样会快提 些,注意不必每座 楼都打到趴为止,打得雇雇做圣就社 紧去打下一座楼, 注意多利用氢气

Mode ota Chaos Map: Complex Weapon Thermobaric Rocke Juiding Colar to High Jarres (in

650/1000



2311666

Wast the Beginning

赢得一场Matchmaking malches,

Start of Something Special 5 🛲

进行过五场Matchmaking matches,

成就拿法 进行过就可以,无论输赢

Doing Your Part

在 局Matchmak ng matches 集新10个人。

最好跟好友合作完成。

W Juygernaut

5₅

推设,推毁一个攻城单位。 在那个一方进攻一方防守 的模式(sego malch)里,扮演守方 的玩家要干掉对方的一个攻击用的单 位,这个不用去刻意攻击,因为你要 是想赢得这一局,敌人的攻击单位。 ↑都不能留。 场下来你可能都没感 觉就享到了成就。



Doozer Doozer

5点

多复数 个被损毁的我军装 置。

第一一 我军的装置就是我军在攻 守模式(siege melch)里的守卫目 标。时不时关注一下就行了,注意在 修的时候拉上队友掩护。

🕝 Grab Some Poncorn 🏻 5a

进入间谍模式。

M. A. L. Sleac模式里,防守方利用 I具将敌人的攻击工具转换为己方的 武器, 转换的过程中被转换的武器会 自动攻击靠近你的敌人。

Try Anything Once 10a

元本以 玩过网战的每个模式。 玩演法 玩过Anarchy、Team Anarchy, Capture the Frag. Feam Objective, Siege, Damage Con.rol、Demolit on这几个模式即 可,不论输赢。

Check Your Man

10点

意识明 玩过网战的每一个地图。 **康斯森法** 玩过即可,不论输赢,注 意包括siogc模式专用地图。

Tools of the Trade 10a

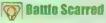
能力視型 线上模式用每种武器杀过

工作 包括爆炸武器在内,共有 18种武器。最好拿笔记一下,千万别 忘了锤子。

Field Tested

110点

线上模式赢得1,000点



建工程 线上模式赢得10,000点

25点

War Veteran

50a

线上模式赢得 90,000点

原 加速设线上和好友配合 完成, 前提是由一个人得有牺牲精 神,一直输。



mat those

Ta Winner is Youl

20点

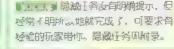
赢得250场Matchmak ng

! 短點差 短期想取得成就的话就和 朋友合作完成。

Topher Would Be Proud 20 at

fit 260 to Matchmak ng

成就會達 不论输赢, 250场即可。



Detective

Experimenter

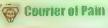
hower shalenges .

20点

《上模式完成8个版藏任务 hidden tha enges a

(TEXT) 线上模式完成1个隐藏任务

■ 1 1 2 3 隔藏任务见附录。



20点

₹ 线上模式系b 000人。 **6.** ● 建议玩攻守模式(SI@8@ match 玩家们简直可以用桿不畏死 来形容。

Mad Genius

40点

了了。 线上模式完成18个隐藏任 务(hidden chaininges 。

建设置 隐藏任务见附录。

lack of all Trades

装备每种背包各杀1人。 **建议和好友一起合作完**



The High and Mighly 10a

从表现 用远程遥控炸弹贴在对手 身上, 并在他飞行的时候引爆。 元程通控炸弹是那个C4.

线上战没人合作很难将C4贴到敌人身 上,建议找人配合。对手最好装备 、etpack背包。

(B) Red Faction Member 50 a

建立和一个已经通关的玩家联

PROPER TRACT

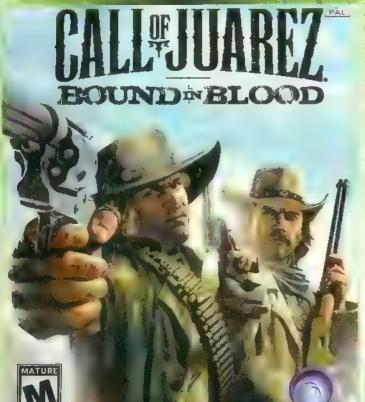
维尼德式仍分隐藏任务

10点

- ●毎种武器系10个人、
- 無种游戏模式 直10场。
- ●总 #100 胜。
- ●装备每个背包获得100点XP。
- ●每个武器获得100点XP。
- ●某一种武器杀1,000人。
- ●装备每个背包获得5,000点XP。
- ●每个武器获得5,000点XP。
- ●通过奖励事件获得500XP。

- ●每个奖励事件都获得了6点XP。
- ●一条命之内用一把武器杀10个人。
- 条命之内通过奖励事件获得25点
- ●一条命之内用五个背包各获得了5点
- ●一条命之内获得50点XP。
- ●一条命之内用过五种不同武器杀人。
- ●一条命获得过15种不同的奖励。

4360



以19世纪的美国为舞台的《狂野西 部》充满着十分典型的西部风格,游戏 以主视角射击为主要方式, 而且还加 入了冒险、动作等成分、大大提高了 作为 款FPS游戏的可玩性。续作《狂 野西部 生死同盟》依日保持着这种风 格、游戏从McCa 兄弟两人的角度去 讲述这个西部故事, 玩家需要 路从 墨西哥至美国乔治亚州展开冒险,在 美国南北战争与墨西哥战争等故事背 景下闯荡。

玩家可以依照角色的长处。选择 扮演電(Ray)或托马斯(Thomas)_人 感受不同的操作风格,如擅长短程或 长程射击、双手枪或长程步枪等, 甚 至还能 腊19世纪美国西部生仔的经 典对决镜头。

本作的成就大部分还是很容易 的, 技巧性的项目不是太多, 只要有 "刷"的功夫就能搞定。不过部分线上 成就可以通过一些"手段"获得,因此 在文中就不特别分类了。

文 LEAFONWIND





第二十二 用炸药炸死10只鸡。 14. 2 推荐到达墨西哥后选择 奮, 因为他有炸弹, 此关有不少鸡, 可以在此关很快解开此成就。



Magnificent Thirteen 30a

解微线上模式的所有人物。 性和优缺点各不相同。在线下有5个 基本职业可以解锁,剩下的就要靠自 己赚钱打出来了。另外单人游戏完成 前两关会得到一把金枪。

High Noon

5.

正午时分杀死4名敌人。 是一点,是出游戏,在X360的菜单 中把时间设置成12点到12点15分之间 的任意一刻,进入游戏的任意章节直 接杀死4名敌人即可。如果你有联 网,可以在现实时间的中午12点到12 点16分之前,进入游戏杀四个人来解此 成就。



Well Invested 💮 🏗

《红色》 线上模式购买 、 个 纵物 品和10个三级升级物品。

施工工通 通过线上模式杀人来得到 金钱,用这些钱可以购买新角色和升 级道具。按下确定键,进入升级单 单, 山升级所要升级的物品, 共有 金、银、铜三个等级。初期等级都是 侗。升20个到银、升10个到金来解开 此成就。





增 → ↓ ₩ 骑在马上杀死5名敌人。 **唯一正正** 骑上买杀死5个敌人且了解 开成就, 遊戏第 欠骑马的时候就可 以尝试一下。此成就也可在线上模式



Unforgiven

15_±

线上模式用特殊方法杀死

在WANI)通缉令模。 中, 游戏开局后杀死被通缉的人, 使 自己成为通缉对象。随后你有十秒无 敌时间,在+秒无敌时间内可以很容 易杀死敌人,该成就可以累计。十 敌人可以分多次无敌时间来解于

Welcome to the Frontier 10a

■・・・・ 完成 - 次线上西部传奇模

歐洲主意會线上模式加入任何一个Wild West Lagends西部传奇模式并打穿, 可以作为政正万或防守方,一局结束 后双方互换,再打完一局,两局为 轧,一轮结束后即可解开成就。

Crime Does Pay

在线上模式用歹徒赢五 局。

電視電光 线上任意模式选用OU1 LAW(歹徒). 并赢b局即可解开此成 就。成为歹徒后屏幕会提示,你的同 伴身着红色衣服,屏幕上方显示两个 红色手枪的标志。

Tin Star



线上模式用警长赢五度 **同**上一个成就相同 核。 任意一种模式选用 AAMA、警察副 凡局即问解开。1成就,成为警察后属 屬向尼丁,你的Jour 身着阳色衣服, **定案」**「压了整徽

... Been There Done That 🤚 🕾

的西湖 (奇模式)。

聯入、名剛建立主和。 断対 西部 与奇碑式 発進引进入れた上海市 成, 実際 生 ユルスロ 健 土利 即用配注 # 美的 并 T # L # L # 1 f 作] 《邮使选等性系统自由成例 17周 - 425 中国 17阿斯斯斯可, 全部地區 即可解,成就

99 Scalps



解毒素 可能 医爆火 10 、5 M 、欠線。 线上作下模式 乱可い完成

Jack of All Trailes 30 &

♥・デー | 用所有人物完成 次游戏。 財 · △ / ※ 普牛腳锁所看人物。在我 "模式用贩面铂的参加主票"和模式 旅战等 基压玩",杨羸都可 净另 ▲ 完成 計 医到底有人都多加 1胡二爾領成就

Goldrush!



♥ 4 ★ 2 | 例外上模式解锁~ 71.P. 英』氏語

有空就 联网拼命挣钱



The Comments



成就说明 ASY难度通关。

🗽 Between Hay and Grass 🐠 🛦

MI DICM雅度诵关。

"Carly Wolf

40a

成就说明 HARO维度通关。

IN ACI

海門点

完成第二章

ACI II



元 元 元 元 元 元 章

ACI III

30 a

€ 3.3.2.1 七成第 臺

ACT IV



完成第四章

Rays Story



《 177》 国語 ·· 元 章 模式 ★ 小 ■ 飲剤等井 所角等卡用畫 作为主角通关 每天只始的时候,这 上版性/画性、特許需完成每 未

Thomas' Story



顺源证明用托马斯完成故事模式。 **欧洲** 所有关卡用托马斯作为主 角浦关、每关开始的时候、会出现选 人画面, 选择托马斯完成每一关。

O D-Day



医生工工量 采用年衣炮曲或具有 **登时的木筏**

%加衣炮打! 河对面、1束的水筏 位 "水军登陆。非常者赋技术的成就, 平子回能 欠成功 第 本筏很 在,所屬的是工设备上很中非青 子清 第 : 加农炮的准星是子准 的 医为重力的作用你的炮弹有定点 打在准星下方的很远的地产。《多集 式厂,次找到感觉就可以了。第一月 布很 4 、加查炮的稀加速度破慢、有

木禄距离大流队很高。 在赵舜花 加农炮移到最左边了能看到,可必须 反复带代最高的 打刷顺序 第四:

巨個質原有主共跑到岸 蕨 #着 你不能解开之成就了, 所以适宜即向 **多问题上 下存档与 中華木段数量** 不多 名式门切献可以了

Mayhem

□ 上千好 、 私 へ

版本主义美国 章 心到马车后, 开始生不层边,周围有不少敌人。 抓 桑卯字。一段时间后马车开始移动。 移动过程中很考验瞄准, 多用必杀 1× 脚争故人,《需要多尝试几次才 雄麟丹儿成就 如果丝在很困难。你 也自然后期在日本上被追杀的地方解 开此成就



Quite a Ride



15点

在第九关的电梯里, 击中 所有仍向你的东西。

戦/32 を第九关进入悬崖边的电梯 后. 悬崖上方会问你扔很多东西. 用 任何角色由中所有物品即可解开成 就,非常考验枪法。

Man of the Hood



第十一关选择托马斯,直 接切换到弓,不捡任何武器,不切换 任何武器。本关你会被要求使用格林 机枪,不必理会,依日用弓箭杀死敌 人置到过关。

Gotta Catch'em All 40a

《夏季語》 収集成就,游戏很多遍布 了很多的隐藏卷轴, 遍布在各个地 方, 仔细点就不难找到, 进入下一关 前遺确保全部収集好。

Boy Scout



€ 1 局 完成一个分支任务。

Sandard 第八关,你会开始接到支 线任务, 在武器店附近查看通缉令, 接任务, 并完成它

Shield of Hope

20点

。『、『完成所有支线任务。 **红红**游 游戏总共有八个支线任 务, 支线任务非常简单。第六关有 ↑支线任务, 另外一个在第八关。

Quick Hands

加州 姑且0.4它为业争吧,业争 槽满了以后按3进入集中模式 射季 个敌人即可,由于游戏中国的出现 敌人的机会并不多。所以上成就引以 在后期敌人多的时候多试几下解开。



10a

■11 在单人任务中的合作模式 杀死所有敌人。

正 游戏流程到第二关末尾。 到达豪宅一楼后,你会被要求从窗户 跳到的台, 兄弟两人将前后夹击杀死 屋内的敌人。此时进入子弹时间,两 个圆圈分别代表你的两个手枪准星, 当准星自动 道敌人的时候, 扣动 して、 31 射杀。全部射杀而不漏下即 可解开成就。



Untouchable

20点

官: 司管 除了第二关和第八关不进 入濒死状态完成任务

做到,避开所有敌人,所以此成就不可 在第六关和第八关解开。此成就不使 以 周月完成,在熟悉游戏后, 读取 任意 关,并选择E ASY难度、打通 并不进入濒死状态、濒死状态就是屏 幕闪闪发光,一片红色的状态)。



Fireworks

视点

₫ 4 , ... ● 击中两个向你飞来的两个 炸弹。

能心影響在第七关快结束的时候你将 会在一个酒店的屋顶见到粮多敌人。这 些敌人会向你射击并向你投掷炸弹。当 空中同时出现两个或以上的炸弹向你飞 来的时候,使用都弹枪、利用都弹枪的 散射同时击中两个炸弹即可解开成就。 其他关卡也能解开此成就,推荐此处的 原因是敌人在楼上,你可以比较清楚地 看见在空中的炸弹。



Hone Shall Hide

5点

穿墙杀死1名敌人。 第 次操作机枪的时候。 在防守的地方有 破月的马车,不管 任务目标,一直往与车射击,如果后 面正好有人,即可解开成就。



Mail Carpenter

恐点

● 電子型型 車椅 ← 条列王 人。 ■人生を響大物数ます都有輪子可以 使用 走到椅子旁边,按下x即一堆 起。你需要找起五把不同的椅子来揭 开北,或就,



Pistol Expert

建工程 用手枪杀死。 之战 / 线 . 模式地切解开成就

事模式或者线上模式至死的人都歸 手槍位括5.000

ranger Hybrod Maio! Vocano Cun, Lace in a



Rifle Expert

25点

圖達斯 用来复枪杀死/ bt 名敌人 (线上模式也可解开成就,

原植(河) 用来复枪杀死?"↑敌人, 故事模式或者袋上模式杀死的人乱算。

来复枪包括Classic Rife Hoavy Scoped Hille, Scoped

X Shotyun Expert



■ 正式 用敬弹构系列21 名敌人 线上模式世 可解开成就 **『主主主』**用散弹枪手死25~5敌人 私事模式或者的上模式争死的人私算 散弾槍包括 しょく じゅいつ Troughn awa. M The gar

Forgiveth Me, Lord 50a

能力 第1月 申升 意式器杀死2000名敌 人 线上停式也可解开成就)。

阿托斯可在解开。2月 1成就后 平完成 可反复读取任意关系或者任 意储存点、推荐 个非常容易并且强 快的地方。第一美未属的危难登时。 你用机枪射击才筏 尺复康取这个地 方,每灰你可杀死大约日个敌人

💟 Rowing-Race Cheater 🏨 🛊

■ 注意記憶 在第一关,写稿本序上多 死所有所第収 4

的复数 而取不及。 你看去面对 人量愕然的压第安人, 你在侧有两 峻、尼万有两艘,每艘船有二个印第 安人,其17个人。

Yankee Cow [5]

6 (八) 第 关不杀死奶牛。

■11.5 通行第一关开始介会进入。 表现, 兄弟 人会操在] 两侧突 击,结果发现是 头愤怒的奶牛。只 要不杀母牛离开小屋后就可解开成

Sharp shooter Distraction 🍇

前, 在海道"在第四岁、使用雷 在设 **台托、斯里朝**动下了死所有很多车。 建筑物上方有四个相击。 在没有礼 "斯的帮助下杀死所有四名独士车

Sharjishooter Destruction 🐎

在第四天 阳托马斯。+ 机大车机所有组手车

成就同 性 但是要使用孔马斯。 + 44内系列 所有犯主主 在此人自 你应该集滿 30争槽 在此地/使用必不即可。

《》 第二英草地中,用。刀杀 死所有人而不被发现

Catcher in the Rye 15 🛦

第二关一月后你有装备小 , 定要行省下来、至后期和会会 户要遵下就能隐藏自己的麦田、

游戏要求你介列所高限人。解开此成 就前都不要站起来,绕到左方。切换 平复枪 用准星是否受红架≠ 新敌人 的位置, 户要此离足砂近。就能用的 眼看凊敌人 切換 万 逐介条之

Vindicator

北京

■ 八八川 田科动机枪杀死30名敌

直接跑到左侧, 你会发现一个草若核 矿机枪的敌人缓慢移过, 杀死他并抗 起它的武器 成凝凝跃这个地方、蜀 仅尔大约司。《杂死"到8个敌人 大约 | 東朝: 1解#K就

👪 on the Bight Track 30a

赚取200000美元解除银装 武器, 线上模式也可。

非常消耗时间的成就,除 非你精通线上模式、否则你要花很人 采赚得200,000美元。

] Old West Legend 40点

成就说明 最高难度通关。

新加速 几乎所有游戏心有成就. 周日前美国才习解开最高难度。

FS粉丝就算是目虚也要得到的成 就, 善用掩体, 要有随时被打死的觉





微軟上牌游戏《战争机器》的制作 商Enc在今年出入意料地推出了 款 Ar i C游戏(暗影恐惧)。 买际游戏发 售局玩家们发现本作的水准绝对在同 类游戏之上, 游戏无论光影效果还是 动作手感都是一流的。加之巧妙的关 卡设计完全可以算是一款超级大作。 游戏中玩家需要在庞大的地底基地世 界中进行探索, 有一种"科幻恶魔城" 的感觉,本作虽然只有12个成就项 目, 但是取得的难度还是不小的, 下 面为大家介绍下本作的成就取得为 法。 文 I ns.yuan

200点 12个 |

Let's Get Punchy 15_Æ

通過50 通过近导肉擴杀死5个敌

顺震影响 帕帕森人敌人背后并按下B 键式出现图弹特与或通过 走车列散 人。完成。此肉搏馬を吸離即可解他

Bomba Punter

過程期 踢飞20个机器蜘蛛

一些机器蜘蛛 一要長されば直腰 。 的机器蝴蝶 上前語下記網則回除具 踢飞, 踢飞 机器钢蛛上就能解锁 本成就.

My Read A-splode 20kg

東京でする シ豚メナガギ外 敬へ 使用右摇杆邮准。邓尔丰 敌人, 如果敌人伴随着头部上, 直被上 B. 说明屡头成1′ 区 代就吞开家 的射击准确度得到提中心"比较智易 秋得,初期下汉刻前追求

Make 'Em Scream 210

第4回主题。极人大《的+要历》定 进门过限为模札投掷军富。《土泽泉 唯春使用手請求灯光誌 ^ 在下電台 足的糖品更具于需要的种概至故机以 爲由元家很快取得本成就。

👩 To Kill a Blackbird 🛚 😘

化学学》种13.66x 开启:的含形术。 纖末 4 5 等 新戏人 始刊自 青日利, 机生 过于要。1件 一家气锅蘸飞蝉的 **车轰炸厂 1**即使用导弹进行还 二 月年、日朝可以推設官。北成就 1. 支星 家主胎 (私傷的架 或

Cook Qut!

使用机器蜘蛛的爆炸来杀 死 产版社

能可了解战序盘则是 研练在地 原基本方式的依例《墙壁上日本器 蝴蝶, 机器躺峰下边内占有敌位 要简单的射速机器Щ煤。就可见更得 搁帐爆炸从而炸死战员并罹物本或



Walkin' on Water

以超高的速度从超的。 争,大五 师

事文: 图、路戏·布利进 7图 定样 **意仁 + 薬学析學職務則自點差景** , rolon wampers, 此时回到游戏 初期被直升机估计的湖波处(湖波中 央商问号子。然言从市政的能差面。 跳入水中 专下×建 x 路升。产至 达湖及最石流的可解键本式就

Serious Complex

遍。选择高层度式结节量家更多的经



Hero

本成熟

50点

/炒点

Completionist

进行物品的收集。物品+要同特装 备, 武器以及隐藏物品 自使藏物品 **華区或会社地圏上以この中型 、15** (11) 案案上区或证法发现隐藏物品的所 1 所家使用电路破坏造壁以及与以 来取得領域物量 「参回した]开導値 并按下。」健康查看 1 自己隐藏物品流和权 集情况 旅戏主的物品 自单见的录

😘 🕒 Minimalist

プロリングンチ1 si的物品で成本

解放字程子能4. 起来。 一周物证, 手闡以重要不能问题 而 ↑是个能使用。 电线起物能减滤法 人物語火集率 整个通知 1程:中的助 要物品了。 馬。 川口でア でき、 neston, Mark I hrus 40 gr 10 m

, riction Jampener, Miss es, + 于可以捡起的物品过少。所以玩家 整个流程中要避免。。3的与敌人肉 傅 《景景大要井(首)人并从诗后 为佛被到地区

群x. 家智整个游戏通关两端。 提,到足够的新级。 耳灰寄玉型 心族 戏流程以及关卡配置都有所了解。其 物规本成就

Proven Grounds

原真理 完成游戏全部的__ # 再成 **1.1.1.1.3** 在开始游戏的选项中。图 **诠练习场上认选择二个挑战项目,每** 原构战() 中内部

10点

化成为容是非常考别如家技术水 平与朝 加 电全点成构的光花表玩 家子の助夫、建設が零例を飛成の點 张治科 武器直原的工力、两果元為此 战。挑战基本目的都是在最短时间内 到大出口 但是不同的挑战所到达出 所 可式都有所不同。大致分为武器 精确类 善用使由类以及逃 类 在 武器准确是的关系中 需要证 家使用 1 括4雷 包結準等代器次半特定的 机关《而压成通路图式上》 普里爾 用类关系整要开系系统使用 47架 舊 钩锁等,首度通。一步后旋反成, 子 明任 苯卡 号腔的原 @家庭 主。例题 的综合能力 怎体系带体战术手持个 网游 们是想要获得原则, 种 需要的 马练 1: D. L.

The State of the S

游戏中的物品清单

医腹膜皮质

Health upgrades B个 Armour upgrades 10个 Grenade packs 30个 Foam packs 20个 Missi e packs 20个 Gold bars 12个

Passkeys 2 集 音 形

Flash ight Cimbing Gear

C. D Thrust Pack

SCHCA Mask Omega Armour XOS-7 Friction Dampener Норк

Ibrust Boots Fusion Helmet

§其中Fusion Halmet需要找集修12个Passkeys才 可以在解开

雕武器类

12个

WSP40 Pisto WSMP50 Compact WSM400A1 Carbine WSAR60 Coll Rifle mertial Element









配在在第一条死500名敌人。

Lunge

Pounce

下流设置 扑杀100名敌人

You Can't Hide

proto ype的背部。

即可解锁本成就。

企業工 扑杀 60名敌人。

Pigyy Back Ride 🛚 🎆

NATION IN NO.0

第二次遇到此怪物是在 Meapon X fac ty"关卡中, 与其

对峙的时候。先便用口1.1闪避他的 攻击、然后立即锁定其背部进行扑杀

What I Do Best

1. 水路各八条柱

〒★主義 3 下3个成就要求玩家达到 对应的扑杀数目,只要简单的按下

* 」"锁定敌人、然后按下"。」"即可

进行扑杀。这里玩家并不需要扩杀敌

人致死, 只要完成。 处于 亲航会记住



Perfect Killer

20a

工作证 连续使用终结技养死:名敌



1排点

15点

20点

Efficient Killer

元和明使用终结技能累计杀死20

10点

15_Å

📆 Drop Dead

名敌人。

通过机器 通过抓起敌人并从高处扔 下与式学统10名敌人。

直接 該 取得本成就最好的心置是 第 灰的丛林关节, 此关卡中坑家需 要配到 处高塔中雕毁微型接收装 置,在岛塔中玩家将敌人引到边缘悬 崖小,然后则起敌人扔下悬崖即可, 扔出10个敌人后就可以解锁本成就。



Defensive

104

城市城町 完成1次反击。

企业 以下2个成就要求玩家进行 定次数的反击. 玩家在即将受到敌 人攻击的一瞬间按下、键格档,就会 弹开敌人的攻击 然后立即按下、键 政王就会发生应由动作, 反击动作会 进行特愕。建议玩家找持有双刀的肉 類型敌人进行反击,这样可以迅速累 积够反击数目从而解锁成就。



20点

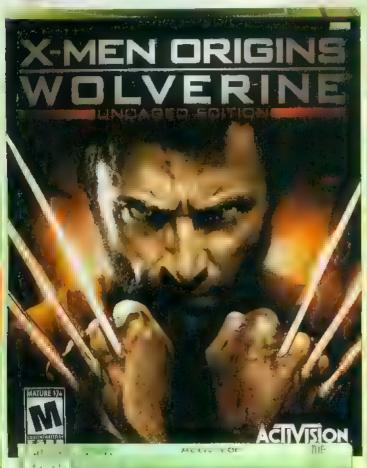
完成25次反击。



利原

₩ 通過 通过反弹炮弹系列1名敌





本作凭借其绚丽的游戏画面以及 爽快刺激的战斗过程,给"电影改编 类游戏打了漂亮的一仗、游戏高超的 素质在相当长的 段时间内为玩家() 所乐道。作为年度黑马游戏之 , 本 作除了具有很强的可玩性外,成就収 集的难度也相对较低,可以说是动作 游戏迷和威就饭必玩之作。

文 insiyuan

1000点 50个

游戏前请注意:本游戏开始游 戏后,切记不要再点"New Game" 开始新游戏。否则玩家所有的游戏 内容都将清零。

杀敌类成就的解锁条件主要写为 <u>养</u>都数目和条敌方式有关、只要根据 成就要求的全敌条件条件杀死 定数 量的敌人,就会解锁对心的成就。游 戏过程中打开菜单本的 5 まる108 选项可以查看当前状态下各种系敌方 式的累积数目。



Getting Started

10点

₩ ★ ▼ り 各 敌人。

■ 以下3、成就的取得方式很 簡单, 只要不停的承牧, 决到相应的 数目就会解锁,打穿 周围的矛数数 大约在1500个左右。只要继续进行2 周月到游戏中期就可以达到2000条敌 数。如果根在 周山时达到 二条敌 数、玩家要来到第一块丛林并上完 成"Acapar x ac v"羊+后. 此关于李会主见 科名人" lacking of 的敌人,此种敌人会不停的分裂上新 的敌人来给玩家提供杀敌数,只要在 这里疯狂杀戮 阵,就能攒到足够的 手散数。主意。**北种**敌人在狼眼状态下 显示为白色 证家不要将其错杀





意见了。使用终结技快速系列1名都

顺温度以下:个成就要求玩家使用 终结技杀死一定数目的敌人,使用终 结技的时候需要先按下间键抓住敌力 人, 然后按住、鍵子放会土现慢动 作,等待金刚狼爪子出现闪光的一 刻,立即再次看 FY键,成功后会由 现特与动作并将敌人 击必杀,累计 够足够的杀敌数目就可以解锁相应成 就。对于成就"Herton r her ", 近 家只要连续对3个敌人进行终结技即 可, 注意过程中不要使用普通攻击即







Boomerang

20a

通过反弹炮弹杀死?5名敌

在对付持有人策炮的敌人时,当其发射的炮弹快要碰到玩家的时候。立即被下上可以将炮弹反弹回去并炸死敌兵,在整个而程中大约碰到25个持有火箭炮的敌人,所以只要保证每个敌人都使用此方式余死,就可以解锁本成就。如果通关引来解锁,玩家可以选择"Weapon > Facilty"关卡,此关中有不少火箭炮敌人供玩家参戮。

Aerial Assault

10₅

等成1 欠空中扩放动作、 域之2.2.2.1 接近 个敌人后 按住 键过2 露力 待锒 "发之"户,牧开 键,全跳会与敌人 起腾空,此时按 下3键即可完成一次空抓,重复11即 1 可解锁本成就。

Hot Potato

20点



Shotyun Epic Fail

不多在"Weapon X rachty"关卡会遇到大量鬼兵,鬼兵会进行隐身,同时装备有散弹枪,玩家只要打开狼眼就可以看到鬼兵,此时抓住鬼兵并快速连按Y键,就可以使他们葬身在自己的武器下。重复20次后解锁本成就。



加加 同时与/头/ N → > pr c → po战 1并杀死他(...

James Howlett

15点

补偿 扑杀金亃狼。

A Author British

15₅

成熟说明 同时使8名敌人腾空。

海、取得关卡是"ays of or ore dependings",比家在有一个雕像的场景。 TIX 所以所以后会遇到大批敌人。此时先收下,进一时你们一等待个各种人用,所家时候,立即按下个建设起然后按了提手侧地面,就可以使一敌人同时降至,从九解锁或就一个可以不会成可能收出,就一个口下,不是成可能收出,就一个口下,不是成可能收出,就一个口下,不是成可能被大成就。

Slice n' Dice

15a

Slaughter House

15点

(本) 将 (n名故人碎尸。 (文注》) 碎尸可必通应多种方式, 主要途径还是使用终结技,一周目时 尽量多用终结技杀敌就会很容易的解 锁本成就。





此一《這】使明回旋攻生/aw Stn 技能争死:OC名数 ^ 。

7.5点

旋攻上或能、建议在对了敌人时 先用普通及上海多个敌人来去 定的生命值 然后与到 起使用回旋攻击 可以 了杀死老个敌人,增加杀敌效率,更快的赚锁本成就。

📆 Heightened Senses 🚧

直接等 在狼眼状态下杀死。名故

Environmentally Friendly 15a

通过制度 通过周围环境亦死! 个故人。



Whatever it Takes 20a

(1997) 通过周围环境杀死。名敌 人

新戏中打开狼眼后可见 看到一些绿色锋利物体或带电装置 元家在一敌人同时靠近远些物体时, 按下3键程件敌人就会发生特号来通 过物体将敌人杀死,另外玩家也可必 在远距离将敌人扔到树叉等物体上刺 死。重复完成就可必解锁以上2个成就。

Bloodiust

20点

在爆发状态下杀死·0名敌

Weapon X

25点

不够是一个多数的一个多数。 人。

遊送 按下 □ 區就会进入爆 发模式, 此时攻上力与攻于建度都会 大幅層加, 在此状态下累, + 杀敌龟相 应数巨就会解锁以上。^ 成就。

E (212)

475/1000

淵湄兴

而程类成就与游戏任务相关,部 针成就需要在流程中达成一定的条件,其它成就会随着流程进行自然解 链



Bar Fight

E.

「主义」 主阪V clor Oreed。 「注意なる 東 ア州林デヤ后、在西 吧上版、C.(r (roea即首解版。

Spillway Escape

30a

度 注注 兆生We spon X。 ■ Æ 差 章 時 着 流程 进 行 。 兆 生 Weapon X设施后即可解锁。

Helicopter Rule

う型点

LACO E取等=特I.a。

The Village

30g

完成丛林任务后即可解锁.

新式字響 随為程取得,村庄任务在 游式中被切割成几个片段穿插于主线 中,全部完成后就会解锁本成就。

Put up your Dukes 30±

面製作 fight fight

Pickup

[rukes[]]

- 4

Fallen Sentmel

30点

能力的 主败Sent nel Mark。 通過 随流程进行主败Sent nel Mark即回 The Dead Pool

はは唐

M CLU TWACE Eleta # 10 1 . Ele North

Stick Around

10点

で、注意 は /lotor Oreod钉在桩

版(主) # 5. I'r Cread战斗时. 争 达酒吧外的场景点。抓住其将其仍 到天桩上即问 打开狼服司志依距楚 的看到这些。机



Clean Up on all Aisles 10 a

在与 red Jukes战 排射毁 环正有物品

₩ s n s m 在于 red l 。 o 外,时 m 的攻击。法特物品主乱毁坏却可解 锁本成就

Threading the Needle 15 A

トラhor a not战 4时,身 W. " " "

能在与机器人一起下落的E 候 会有韓国的表 北时不要际過酸 广元是杨《手辞碑》 。此。一。而 环中解片 (米, 岩晶寺运亡即归鲜 锁 本成就难度比较大。玩家需要多 7代式 扩张取得



🙀 🕶 💓 室困难难号下完成解决 ■ ▲ ★ ★ ★ ● 雨 財 財 母 丼 本 北 普 勇 难 廖 雅出多り、只要游戏中注意回避敌人 的攻击为金刚狼自动补血赢取时间 并掌握BOSS的打法,就能容易产面 꾑

源的高

武士旅游场景和条件游戏一战隼 正敏的编牌 春春色 医隐藏电影人 A 中級 a 的能力



10点

物种都要要主领 + 次才可以达到满 纵 子纵 F / 。 停帥至戰是內种業 的敌人、以上?成就不必刻藏取得 ting 要成游戏两遍就可以累全 走邮户手张数目从而升级完毕全部 c व्यक्तिक



25点

升级完毕全部的 of ox技

Mutant Lover

IMML.age っちを能 + TY YT

夏永可要下福。○ Sab JM 藥・・・ 游戏中寻找到对应的执行图表。主任得 到提升 舟 14、おの 香味的前 三个閣様で応 ケーナル 个技能开登马纸即一解键多式就

Astonishing

龍子等。[4] 大空游戏。 # 問拍牌 魔+★・量・拡大す。家会看的一些 在一类类型的产素。 榜。后按于L键 J 在得和課 游戏中共再96个箱 裸 "人类型(生物目前云解析)、126 **並勃 福牌力作黄色点 1. W.隐** 小 游戏中打开狼眼可以很智易的一 辨出例有狗牌的尸体

🗂 Devil's Brigade

30点

1. 有思 找到游戏中全部的狗牌



WoW!

化工程 发现阿尔塞斯的精点专

🙀 🔩 🐧 车雪地关卡口 玩家随备 A程 FPP 在基地场景的最后 两 . No: 市胶他们用会。 确庭的选择 网络与帝军、主义军师的 20人才從漢前并 广战 美馬 本庫 中,色 框側 自树和 一周,《 着多个作物[[中本 指广 [x十]] 頭随に駆射する ★和霜が高色 同时 解锁本成就 色介质的 磁量 紀

Fully Loaded

のいる点

完全升级金刚狼的能力。 ■ 本文章 第二十四需要89点的技能 点数 此所い家等级人が纵。确差 嫡m的等级艺术纵在布, Er家 要先 採尼亚 个经规值较多关于重复的 浅。 部门。 环氨多四条核海足够的技 百 「 数 解键 本成就



Found!

《 1 17 克里 - 隐藏的 ... 部 在国家医马湾比推下并炸毁木 后, 多列或假的敌人并前进, 在爬 上墙后会来到下一个场景。这里玩家 会遇一扇用木头封锁的门,打碎这个 ~后进人里面会看到,地面的舱门,同 「解锁本成就。



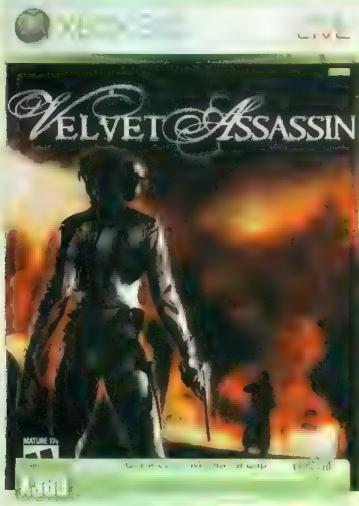
The Cake

ディ・1 🏺 (主) 宝馬

With the William to the total the total to LOA 2 + , 平自 帝刚狼被木东 的的景。这里将传送器梯就到在是这 ち送到 問題的学ョ 在望面高い 戊甲毒烯并削肉木成就







本作是一款。战勵材潛人类动作 游戏、曾经被命名为《大破坏 、trctage》。在经历了开发商变更 和漫长的延期之后,游戏的故事反定 和整体风格也发生了一些变化一游戏 战期间英国传奇女英雄。——ette 5210、的松事为主线,但风情及定上 由序先的以史实为主转变为更见偏向 于超频实主人风格——在游戏中玩家依 然初演。detre——直接受身到反抗第

帝国的欧洲残赛统治的抵抗事。中去,在敌局对纳粹德国的军事及能展开制,所未有的大破坏——本作的素质其实颇为一般,制作,但显然没有在整人类作品上下引夫去研究,A的规辑判定不严重目不管理——过作生使等很为条统上的证据都让人在游戏过程中多条统上的证据都让人在游戏过程中。 但是本作的成就十分容易获得,也不算太极时间,如果单作为一款"成就游戏"还是比较适合的,且均为线下成就

魔说明



北京社 岩成, 赤稈第一年

Demolition 10_m

に正理 司成を程等 テ、

Infiltration III

10点

『記憶』 完成流程第一差。

Liberator Lackal 写成亦傳華圖艺。

in The Lion's Den 10a

企业的 完成,在严第五单

死所有敌。 罗用解锁A,A、难复、 有了 ,MA、难度对放线的概念。 可以在,比较度够开城就已以下18。技 为举成就可以在A、集和子敌家主众两 娄成敦解开后,逐取放处任意关系的 存档来解开。

Firebug

电影 电域流程第二关

Down-And-Dirty

● 完成流程第七关。

Witness

10点

10点

够点

PO #

近点的 完成流程第一关。

Belivery Service

一 完成 布框架力差

Assault 10±

[1] 10 克成 為程第 1 并

Phoenix 10s

工工工 - 成流程架 + - 关

" Ace

3M点

TITLE NA ME属关。



Legend

50_点

(計27) AOLN 雅度通关, 成24 打通AORMA 雅总用此处 支寸会开放、土雅度下,何要好好观 零基本的路线 酮 "等待时" 要注 這一下"。這。

如果你健康情很低,那么即 使你在安全的地点敌人也会发现你。

- 7、避免 切+面冲突。
- . 尽 切可能地去暗杀。
- 4. 過事、化女模式/要在必要的 使用果断使用
- , 声 F枪的弹药很少, 要节
- . 巨被追杀,逃免男名 个 门后、观拳钥匙子、如果可以看见对面,你就安全了一因为这种门敌人不会并人。如果看不见对面,说明这种 会被警认发展,那么把紧贴点跑到 另及 个 15 面
- ,如果敌人在一个比较棘手的 位置、尝试一下高双口哨吧

:, 中子北維度下要求維力高度 集中 ドロロは不く 予切し、健议 ゆう党速新改来放松~下系水 。特

Phantom

5.41点

★4.6 未被发现通过任意关系。
★2.6 建议 周白第一关解此战 就 因为相信 周目的时候你已经对系统和地图都能够了如指掌了,而建 改等 并是因为到后期此游戏已经不是潜人游戏,而是射于游戏 被发现就读取存档点,很好取得的成就。
伍女模式体舞蹈命、嗯、暴力暗杀。

🔁 Gold Lover

10点

在中楼找到金黄色的爱。 1.1.1.2 第四关跑到钟楼,在顶楼 有两个警卫,调杀之。楼梯顶部有一 1.1.其功的箱子,推动之,你会在箱 子下卢发现这个宝贝。

Golden Bullet

TUF #

「「」」找到 特定宝物。 「★★★」第一关,用从敌人身上的 钥匙取得钥匙打开一门,你可以在里 可取得宝物。

General

10 A

● 技工 技到 特定主物。● 技工工 详细任置请参考时录的电路收集指南。

Diplomat

10点

● (1.4.3) 找到 特定官物。● (1.4.4.4.4) 详细信置请参考附录的地图表集指南

Admural

30%点

(1.4.1.1.1) 找到一特定证物 (1.4.1.1.1) 详细心管请参考时录的地图吟集指索。

Attentiveness 10 a

配工作及 周目内搜集15个宝物。 **配工企** 详细位置请参考附录的地 图收集指南。



Sharp Senses

・ 一周日内製集1 / 宇物 區 * 点 * 具 详细值智 有参考和录的地 图収集指南



17. 11.11 皮集所有的宝物 ★ ★ 業務長失 件宝物,就意味 看了要重点新游戏才能解开此成就。

Disciple

10点

⑥ 1 編 衛空 第一个技能点。 ■ 1 1 1 W 1 下需要得到1000点经验值 「国来得更で能」。



₩ : L] 得到10个技能点 ig 17需要 / 点的经验商果 得到十个技能点

Grand Master

DOM

得到15个技能点 **建筑** 技能点通过应起宝物来获 城 每 家物有都有 至 生的结 贮、選夫任意・企出物・砂徳は着你 得不到了马成就,也得不到。成就 达为所有它物刚和好纸所有碳酸点的 幹城園

Curiosity

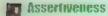
食工具料會找到:有部值 ₩ 🗸 🙀 详细位置请参考附录的地 多八集指南



Bhtzkrieg

"为气质

₩ · · 【 # 五 。 的内角关 ↑心要的战斗,特别棘手的丸// 果断使 **自化**皮模式。考虑收集的 A就不要考虑 此成就。 医霍子姜须取储存点 因为深 取前的时间也變。而注意,簡停訴媒的 时担也算在五元的之内。



周目内杀死60名敌人



Bad Temper

直置设置 周目内杀死150名敌人。

Relentlessness 50点

一周目内杀死300名敌、 ● · · ● 任何形式杀死敌人 杀死 任何你气勤的敌人。通关前会解开这 个成就。游戏或共士 专 共 11

Regue

是一个人。 第二十二章



版 · 有人們 居在一条因。

Assassin

5. 门底

面。 工, 网络子 / 名敌人 魔・シング 由于游戏でき可能达成全 卷子 自局期計解為几乎要成射部游 戏。所以在初期关末,能暗杀的所有 敌人都要暗杀掉,否则到后期很难暗 予敌人, 到后期实在不能暗杀的就使 用吗啡,因为他女模式也爲暗杀。



📑 Sotta Light?



₩ * * ₹ ₩ # 手框 季牙 ※ 浴 酸 * **乳パルッツ** 7 是過声手砲 電那程声 音很大的手枪, 前期要尽量暗杀 所 **心这个成就最好**争星星来解开

Blast'Em

20a

说,得身用手榴弹手列的名数人。 **医大点式量** 游戏。上不可能使用手翻弹 的。 麻片比成就的玩法为 替付,有的 敌人身上有手榴弹 thr 屏幕充出t MA 和山东按键提示 按人键是语子 按山时 拉开他岛上科解第四日后。离开至安全 距离 重要 。/献為解升成就













XBOX 360

Detox

100

肥水料 《 不用 《耶?或任劳》。 很简单的成就 航海全程没有吗啡

此成就可选择第 芝来解せ ガ 为得到制服后可以太祖大摆地。第一

Ninja Ninja

30点

①: (1) 不用手枪臍杀完成任事关

成就事法 同样可选择第二关来解开 ま成就



Close Combat Expert 📑

荒草河 第一关不被发现, 杀死所 育敌人

有敌人, 屋顶的敌人不灵命死。很简 单的成就



Wine Connoisseur 🏸 📠

🦚 🦫 第二次到荷瓶 光龙、发生的壁间中, 计房间角曲 敌人 争广 。房间被有特点 进机 房戶在 图:在14. 柱平局面向 走走 打碎板 切木头后可裹 在一个架子と関いて、西崎



ari Connoisseur 一点点

₩・ ・ M 釆匹 羊戈瓦 密宝 W. * * M. 在本デュ会看到田几 箱 子准 + 建房的一雕像, 推开左侧的箱 子 走包 个锁 JNL],]左侧角: 隧道可以爬过去 里面荷齿个敌 △ ★法系死他们,其中 守卫身上 有叫钥匙。敝完议些后 下楼 潜 A , 转身 在你进入房间后的看主 有 佬遗 博士角 松过加转 推力这转头,把黄金雕像推入等 圆环中、把网条死的敌人拖入里



面 再次扱动几笑 哥声解开成就。

96. The Third Man Sh











Avenger

70A

■ 1回图》第五关系死两个 喝醉的 替 脚卵せ

● 《图》 予死两个睡眠中的敌人* 耀教几个人质。详细位置 青参考下面 图夢可怕



Miss Merciless

歐。和這個第八关系死所有敌人。 **氯化** 最好先把此关通 7. 确 定所有敌人的位置,不然口能会有遗 漏。下面列的所有区域出现的敌人数 Herman d

1st	area	14	6th area	1个
2nd	агеа	3个	7th area	3^
3rd	area	2个	8th area	2个
4th	area	4个	9th area	51
5th	area	44		

Killjey Killjey

20点

▶ 1 1 1 第九关杀死监狱∀。

地位于进入一房间,此房间的桌 至上有把钥匙 进入房间后存着手走 1尔会看到 帽画,走近,这幅画,会提 7 启动开关、桌子旁边会出现一胎 , 附近有一个衣橱、把SS那套衣服 项下来 3 下楼梯、沿着走廊走到户 《有一个门, 杀死里面的监狱长来解 开此成就

Imformant

20m

进入地窖店条死 名故人, 沿着木桶 走,推开 稻子、粉碎 障碍 进入 房间后在 桌子上可找到此物品。

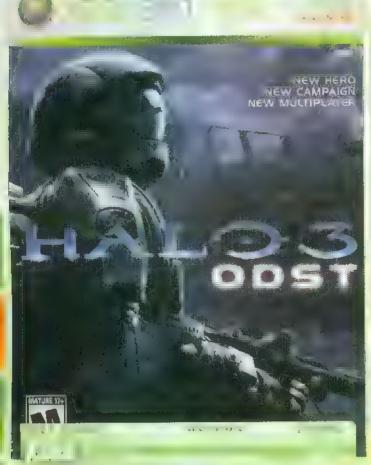
Miss Know-It-All

504

國本了 完成所有隔藏物品。 集到,消重升新周日。







本作是下 / 抗家喜爱的《光环》系 5 的最新生、游戏乘承了系布。 禺的 优秀的射击手感和宏大的战 +场面, 玩家将跟随游戏的厂位主人公再发堂 战于硝烟弥漫的'新零巴萨'战役。游 戏成就的解锁难度属于中等 文里就 请玩家跟随本篇成就指南一同进行成 就収集之旅吧。 文 insiyuan

1000点 (47个 # No. of 44↑ No. of 3↑

只要在正常維度以上完成病所的 关末以及在禁墨探索中《到和四的线 索即可解锁, 证多 定不禁能。

透り点 塔利亚广场 生态区

奇智哥大道 **温砂点**

ONI第一区

新蒙巴萨警察总部

奇科旺地铁站

资料中心

海岸大道



(1) 菜鸟警探 柳点 **美人工人** 找到第1条线索

北色繁探 ₩ 2.3 以 成到 3 多线索。

超级警探 成就说明 找到金面线系

310/1000

建设实

战役类成就奔要玩家将不同难要 的战役通关。上常难度元家只要有。 定得財主旗為水平都可以轻松通光。 而到于英雄和传奇难要深说,由于都 人攻击力 海护士 等制有很大的 增强。 印。想单、通关需要被高的游戏水平 <u>□ 及杨大小耐机,</u> 来于想单人通过英 雖和传奇难度的压象来说。除了要完 全執無群和協長的敌人配置。及各个 关系的打头之外 还要准愿利用自己 的队人, 伟于几一 5 队发本岛是 **无敌的** 阿良在某些场景。要尽可能 多的利用这几个队及吸引人力。这里 不是硬心玩家多人动作用。1 再难度游 戏 因为多人游戏 要不是全量同时 阵亡 就可以利阻复国来无限磨死故 人。沒样通过高难度的关节就会容易

完成战役・正常

完成战役:英雄

完成战役: 传奇

任务类成就需要抗家在游戏中达 成 定的特殊任务 或者完成一些特 殊事件,这里就为扩家进门详细17

■ ままる 旅戏 単始 たい 宝 降船 内落 下,刚进一点在墙壁上就可以看见图 疗机,治疗后即口能做

上「我们 存取城市地图并下载到

终端后会进行城市地图的下载,哨后 即几解锁本成就。



斯尼斯在任意关卡使用。5 模式 净死! " 想人。

DA

游戏初期打开V Sr 装置 后,注意手列6个敌兵即可解锁。

🥶 善良的撒马利亚人 🏋 🛦

龙黑说明 在夜晚关卡不杀死任何星 盟 I 程师。

高在新蒙巴萨韦搜寻队及线索的部 分,此家在流程中不要杀死星盟工程 师,在开始任务"资料中"。后即只解 锁本成就。

在夜晚关头参加1 星盟 _ N= 1.

A 建设瓦家先取得上 多成就然 后通关、通关尼在任务关卡里选择 "蒙巴萨也是",此时开始搜寻并猎杀 I 程制、杀死10个即可解锁本成就。



狂人

M. J. A. M. 开启至ラー个骷髅完成任

S点

6. 其主主 在游戏录单中选择战役 然后选择"骷髅头"选项即可手动打启 骷髅, 由于金骷髅大都有尚面效果 所以建议证家幵启 野猪兽生与派对" 这个银色骷髅,然后近泽 个学卡带 成即可解锁本成就

5点 不公平交易

与电脑友军交换武器。 **施业。上海** 游戏第 个闪回任务中就

云碰到电脑友军,上前按下RB与国 交换武器即可解锁本成就。

亡魂号克星 急点

在"生态区"推毁所有亡魂 백년중

《区域》"生态区"并卡州数局,玩 家会直接持有斯巴达州线 斯巴达州 税只有6发,资本关有9辆亡规号。第1 辆亡魂写用斯巴达光缆准确平掉 最 后一辆玩家可选择近身将其炸毁. 摧 毁全部8辆亡魂号后即可解锁本成就。

双管齐下

5点

(1.4.1.1) 在"奇智岛大道 使明人能 炮杀死10个敌人。

美华开始的时候 1 家一 奇·发、節炮 然而想用 发、箭炮拳 死""敌《很图难 医甲基苯丙二丁 去、第一 找队友进行全作 因为函 个人开始的机会有"专人简购。大约 1 - 发炮弹就可以此转容易的杀死

↑赦人 所以い要將準約面过。原式 器都交给同一个元素就可少章到这 成就。第二如果实在或子到的发展 在一点成熟《箭炮号射到剩下一次》 然后 亞埃特 制放成为 国军政 电脑 队友子死并徐起人覧炮 人亂炮戰工 以得到婵妈的45分,如此 恢复高龄 學 孔此成就



微光杀手

在TON 第 区 使用斯巴 达光线杀死10个敌人。

顺度重量 助巴达开线的 净药定似乎 死10个敌人。引手的时候要用量将敌 人集中在光线的弹道上。这样可以 次杀死多个敌人

/ 學头专家

正在以上 在 新家巴萨警察总部 使 用原文的方式全死 放人。

化工业发展本关有很多武器可以进 爆头,在荐于机和卡宾机。 爆火对象 推奪无甲的堅緒學和對稱團

就爱玩火

此。[12] 在"奇胸中"。更用《炉塘 財器杀死1 个敌人。

原产工工 人姆德里器的产置在资料 中心第二次落下管道局、在有水东的 区域附近、玩家仔细身成制。」「戏争 战到后可以轻松的杀死 基本来解 锁本成就。

近去在 在任意关卡使用手枪爆头 的方式杀死10个敌人。

萨拉斯斯斯可以取得本成 献 初五五枪李章覆经的腰。对蒙西 然是野猪兽、游戏序图阶段尚有多类 野猪兽共开家物人。

有够粘!

此。到现10年前发生使用粘霜的方 卢声4 。 跑 4

医 工工 化高少润粘在敌人身上爆 姓 1能1 人争敌数 值得主意的是, 元金是普通特電不是規面下雷能する 用米产及此成就。

小心我的衣服! S.

[1] 有任意关下以甲烷至柏蒿 刀酸性或厚其 thok 手列 3个私人。 **通过工资**应家需要装备 作为或为 武器和 阳电器 #枪、使用下锅 #枪 蓄力打破鬼面兽护甲后, 迅速切换大 國力武器將其疑許。 反复 一个即可解 竹本成就

300 致命刺针

5_点

の音

医型型 存任意关下使使纤刺枪以 爆炸户广式杀研门名敌人。

■12 1 計列枪连续命中战人下航 会发生爆炸,主菌射击的时候厂量在 上距离 人样可以保证的 寒 排聲 通过 数据中 。这"天下未解锁此成 就 医太조芒针束粘弹扩鞭器

《在第二十八章 关于使用电象系统 蓄 用毛点的细胞或多数是一种心脏 全年書世出

氰/4.6% 同样在备好中架下框机。 把人威 八器 战 飘散人载具使用 整竹车枪将 4牌府 外亡切换式器也 设计主编每分列即可 推琴敌人载展 ₩ >的 + 1 * 区"来解锁本成就

710/1000

枪林建雨

枪林彈物 模式的成就程对来党 即級难取得。室要玩家有较高的游戏 水平 艾樂能角《方面台门第半》 在、其中大部 英就要求的方式至了 5年一有,在多人模式过,中要进队 **新达到**"与《航司录》稍划。成就 印以海外建设有条件的玩家去线上进 4丁 人游戏、望机战业及军压及打电 是主體的选择 由于延复和游戏一数 的基础品数挂铁。专家看单人或双打 建以先择简单难要 若是4人作战员 普通难度。最好选择 当然如果团队 水平转高、选择英雄难贯。很快运到 一 为 新家庭子需要良好的射手外 平之 / 添需要 y # 图版面结构 直 器及保管广的配置有所了解才可以 在4.4 选择普通难度的標所下次的熟 要1个小时左右可以达到指定《数

到达分数后此关系的成就云释锁。



枪林弹雨:战坑 10点

沧林弹雨: 失散的伙伴 10点

🕋 枪林弹雨:集结点

/b 枪林弹闸: 安全区

*** | 枪林弾雨・第一区

🎓 枪林弹雨: 迎风面

🌦 枪林弹雨,深渊十境 📶 🛦

全 抢林弹南:最后出口 10点



机智过人

10点 不杀死且不开枪助攻任意

2 敌人完成一个回合。 **医乳蛋白 武成就必须要有以及才**同 以完成,JT家要做的就是不停的运迹 敌人的攻击,由队及广青全郡 玩家 C. 《先泽 工事》、「千角落躲好、然 后由远专证。j*+钟 或私。j**分孙。皇 1 容易陷入敌人的气制 第二种点力 四人 计进 游生战 郑村可见 美 育を絞り的むく 但是需要熟悉切麼 结构, 不不予热不動家的情况下成功

1 Anna target

800/1000

顺温到

在 新蒙巴萨山道 生 存在有 多端机 過商經過紅瓮內集包一条 **刑**电 水集够城市↑全部 信息 品 进· 性器 奇胸中 "此例任务 中跟随机家的蟹。不会死亡。而会为 m家4, 適 垂面荷筆い子で 幸 主章师气况争广整门会报变 城 市中29个高處与青菱岭地區。 用洞



入门影音玩家

り点

(1) 找到1条语音记录。

高级影音玩家



成就说明 找到15条语音记录。

影音达人

找到30条语音记录。

925/1000

四地路

赤(7)準成就需要在线上 1/2 以完 成, 固约中需要,1家百一定的技术水

A 电玩大师挑战:忍耐 25点

在枪林弹雨的任何关卡 中, 以英雄难度通过在L vo上4人合 作游戏的第四关

能接近了尽量找几个技术比较好的 队太来了,光上选择团队比较熟悉的 限打。完成并主第四关后就可以解锁 本成就



建 电玩大师挑战:经典 25点

夏 4. **夏** 5. 在不开枪且不使用任何手 電的情况下。与Live上单人以传奇模 式通过任意关卡。

通過 强烈建议选择关卡"生态 区"来解锁本成就,这关玩家的任务 仅仅是到达终点。而这关有不少就真 共玩家驾驶, 玩家要做的就是尽量避 并敌人的攻击并一路狂奔。

开始任务后首先选择驾驶疣猪 号、并让电脑队友乘坐在副驾驶以及 炮台上来增加火力, 在到太大桥前段 后, 玩家会找到 辆幽灵号, 幽灵号 的冲刺可以帮助玩家迅速通过后边敌 人较多的路程。最后通过终点即解锁 次成就。

注意电脑队友的开人不会影响此 成就的取得. 但是玩家绝对不能按下 RT键,即使乘坐在疣猪号上,只要 按下中 健此成就就会无法解锁。

原 电玩大师挑战:似情相识 25点

在Xbox LVF的传奇难度 下开启骷髅"钢铁"完成4人合作模式 的"海岸公路"任务,且中途不能驾驶 任何疣猪号和天蝎号。

此成就首先需要与队友配 合从资料中心杀回地面, 在地面的海 岸公路第一段有一个地下通道, 这里 有两碗摩托以及4个有1000发弹药的 火龍炮,装备完毕后保护巨徽号到达 终点,再利用人箭炮剩余的弹药完成 最后的防守任务即可解锁。需要注意 由于开启了"钢铁"骷髅,队友死亡后 是不会复活的, 所以要注意回避敌人 的攻击。





杀手Ruby的冒险。她居住在沙漠中的 这些工作包括:偷窃特殊的东西、充 废弃机场里。她会接受任何觉得有意 当保镖、暗杀等等。本作的子弹时间

《潮湿》主要讲述的是性感的雇佣 思的工作 当然还得有主厚的报酬)。

等系统虽然略显老套, 动作要素还是 很丰富的,再加上女主人公性感矫健 的身形,给游戏加分不少。

本作要想取得高成就未难,取得 方式还是以品为主、刷分数、刷武 器、刷系放数等等。比较难取得的就 是高难度通关和挑战模式全金牌。这 都需要对系统十分熟悉,但是本作毕 竟有无敌的慢镜模式,战斗时不要太 过冲前, 打挑战模式时多背背版, 这 些问题也就不是问题了。至于全猴子 收集,大家如果立志自己寻找的话,

定要做到眼尖,看出哪里可以侧身 滑进去。 文 SWB

这些都是随着游戏流程进行自动 取得的,或者很好拿。

🖥 Chinatewn Rundown 15#

成据说明 通过该关卡。

成業 通过故事模式第1章,不暇 雅度。

🖥 Yehicular Carnage 🛚 15a

龙数说明 通过该关卡。

減減法 通过故事模式第2章,不限 难度。



Boneyard Workout 😘 🚓

直至的原 通过该关卡。

通过故事模式第3章. 不限 难度。

You Dirty Rat

150点

15_m

通过该关卡。 通过故事模式第4章,不限 难度。

Everybody Runs

通过该关卡。 通过故事模式第5章,不限 难度。

Falliny for Kafka

15a

通过该关卡。 通过故事模式第6章,不限 始度。

🌃 Uninvited Guest 15点

自己通过该关卡。

企业 通过故事模式第/章,不限 难度。

Breaking the Ice

通过该关卡。

大学 通过故事模式第8章,不限 雅度。

The Opera House

15 ax

正在原 通过该关卡。

通过故事模式第9章,不限 难度。

Shock Therapy

10. 10 通过该关卡。 通过故事模式第10章,不 限雉度。

Road Rage

15点

粉点

通过该关卡。

通过故事模式第11章。不 限难匿。

Read to Head 形点

通过该关卡。

通过故事模式第12章。不 限雅度。

30点 No Sweat!

Monkey Curious! 加点

总 就是那种敲锣的猴子玩 具,靠近之后可以听见敝锣声, 般 都在一些死胡同和岔道里。随便找一 个就行。

Impulse Buyer!

进行一种任何类别的开级。 直接 过关后在商店里升级一项 即可。

15点

Target Score Sampler! 10 a

在分数挑战模式(Points Count模式)下有一关享到目标分数。 第 关最好拿, 注意多在 高倍率情况下杀人。

📕 Taryel Score Needy! 🙎 🛭 🗯

在分数挑战模式(Points Count模式)下有一关意到目标分数。 **被禁事法** 同上

🎮 Group Therapy

同时杀死三个敌人。

近 该成就需要在慢镜模式里 达成、建议找个梯子向下滑、那慢镜 时间足够你杀3个人了,或者干脆找 个油桶打爆它炸死。个。

Quick Kills

304

15_Å

Golden Bullets雅度通关。 文难度就是一个奖励难 度, 很简单。都过最难了, 这模式就 没什么了。

310/1000



这部分成就的拿法就得动一动脑 筋了,不过也不难,因为大部分还都 是刷出来的。

Business as Usual 40 a

通行 普通雅度通关。

难度主要体现在伤害的变 化上。值得注意的是封闭战斗, 请先 打开关再扫残敌。

Hard Time

50a

图 图 建难度通关。 **原《上北多 庄商要点同上。**

Monkey Addict!

25点

美国任何 个关卡的全部 猴子玩偶。

拿到的數量和总数量随时 可以在菜单里管看。还是推荐在前面 几关找、前几关场景较小、隐藏点也

Keen Your Balance 30 kg

福祉 得到Stye ⊢oInus60,000 分。

不同难度的得分可以累 计。一周目不行可以打工周目,比较 好機。但是只能在故事模式下取得才

Hey Big Spender! 30 at

完成所有升级。

在高倍率下杀人。简单难度下在封闭 战斗中尽量等不串敌人了再去打开 关。一般Keep Your Balance拿到 了,这个就差不多了。

Fully Capable!

25a

完成所有能力类的升级。 ★ 注意事项同上 能力类是 第一类升级。

Fully Loaded!

完成所有武器类的升级。 ₩.a.t. 4 # 注意事项同上;能武器类 是第一类升级。进入商店画面后按 3键才能到武器升级界面。

Bonafied!

20点

挑战模式中拿到所有项目 的铜牌。

電話式發導挑战模式就是加些让你练 习各种枪械使用技巧的地方,通关后 可以自由进行。这个成就的取得需要 进行Boneyard挑战模式。

注意在挑战模式中会出现靶子, 打中会增加时间,但是这些靶子不能 自动瞄准,需要在行进中手动瞄准, 如果已经错过了,就不必非打不可。 刻意打具后的靶子可能更浪费时间。

🛊 🖫 Revolver Onslaught! 25 🛦

使用手枪在慢镜模式内累 计杀死200人。

🚰 Shotgun Wallop! 🛮 25±

25点

235

使用散弹枪在慢镜模式内 累计杀死200人。

Full-Auto Frenzy!

使用冲锋枪在慢镜模式内 累计杀死200人。

Crossbow Blitz

使用炸药箭在慢镜模式内

以上4个成就拿法很简单。 就是很累人,好在可以多周目继承, 也可以在计分模式里拿,就是弹药成 问题,这里建议在后几关随便找个封 闭战斗、战前一般会有弹药补给、补 满弹药尽情杀人之后送死重来即可。

Cutting Edge Combat 25a

用刀杀死200名敌人。 **通知** 就一个字,刷 刀的攻击 力很高, 多用刀对通关也有好处。

Turret-Syndrome 20点

用架设机枪干掉100名敌人。 **配置** 很简单,但得用机枪子弹 于掉敌人才算,爆炸物杀人可不算。

🎮 Guns don't kill people 💄 🏗 🛊

使用环境周边的道具杀死 30人,包括爆炸物。

使用重机枪时场景中会有 很多爆炸物,敌人也会很不知趣地往 它边上凑。

Skull Crushing Accuracy 💯 🚓

100爆头达成。

的, 要用右摇杆手动瞄准射头, 在慢 境模式下不难力到。同样可以多周目

Maximum Efficiency 30 A

在分数倍率为5的状态下杀 死100人。

还是建议在封闭战斗中 拿, 敌人多, 连击不容易断, 又有根 多增加倍率的道具。

Graphic Violence 😘 🛦

FAOE模式中达到60连击。 能被更多 建议在第二次进入RACF 模式的那场封闭战斗中努力, 敌人很 多, 也很密镍。

Scarpio .

沙利点

Min f in or or or it it f 小 干净时间内喝子

副主义等 多看地面 开始》练之下 就沒有帽子子。

练此為讨地面上才有

815/1000

高昌共

之些主真正的技术活 罗在境数 不矣 多多练变,党伍一点死啊死啊 的就拿到了

🔼 Blood,Sweat and Tears 🔂 🖽

● ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ← 体成矿 。 最难难要的整 ▲ D 、 荆丽轩垂 3 x5 建以 入家 另使 国奇德·梦慢镜模区的用处 无敌了问 []水] 表利用糖类物 为各带子弹。 的内心 人在录 增用打掉一笑

Monkey Obsessed! 25#

成就说明。收集主动的猴子玩偶。 **设施** 设有层点性图指引导由是不 ロ龍的任義、建設大多の抱御、主要 设置中心四种子机把国民的维护 抓 老能看铲进去, 型面基本制有猴士



Bone-Head

挑战模式中拿到所有项目, 银珠

3 Total Bone-Head 40点

设施 这两个成就考验的是背板能 力和反应速度 需要多练,没有捷

Target Score Junky! 👭 🛦

宣模 "所有瓊清达到目

的方面 参考 e. L.R Derder メ 成就的業法、多条人 多在島伊 革金人



《霸王》延续了上一代的全部优 点,强化的画面和故事情节5人人 胜,并且增加了一系列新要素,具中 包括认练、妖怪》服野狼或其他野 售,驱使它们当作坚稳多军战争,还 可以通过。陈不同种类的轮骑来提到 部队的机动性或破坏性

本作的感就稍显复杂,主要是由 于成就要分两东游戏来拿 每条路线 都要玩 *、 段费时间 线上或射倒 是很簡单,但前是是要能找到表向道 台的玩友 文 SWB

NA. 1 10 44 1 1 10 5 1

ATE:

这部。成就的取得學本上是順着 高程自动取得, 难度不入。

Rescuer of Kelda

● A C. ● 将KC Da带回城堡 图4点点》 布程自助获得。

industrious Mayic 💵 👢

TOTAL FILESTON 1. 1. 1. 2. 2. 数数 1. 健、自主敌人处 广才算用魔法杀死敌人 最妈的广选 是争死 ** 五月秋的村民

Big Chopper

斯·华·斯·物理皮卡季斯 人 夏1.6.2.3 皮 / 诗的物理成主,前期 构改人基本都是门下京 釆 展练的办 去仍然是条村中

111点

113点

相点

Red Rescuer

17. 17.10 发现组电影中 **清潔草產** 流程目取获得

Green Grabber

■・ALM 专ta保閣県市。

Blue Bringer

第一個工具 发现番鬼果 ● * \$ > ● 允押目办获得

Juno's Special Friend 20a

● Uuno成为你即情人

Dark Fay's Special Friend 20a

TERM I Park - ay成为情人

Ghost Fay's Special Friend 20±

in Chos、Fay成为情人

Kelda's Special Friend 20±

新山河河 世Ka 之版关 缩的情人 **新加拿加斯斯 南西风你卧室的在侧走廊** 走工人 土你要进入情人的那个女人 正前按/键序其元为主要情人 然后 来到卧室的开级站里花。 块罗齐物 10 13 an

Armed and Dangerous 10±

打造 北武縣 **酮震衰竭** 布程中会有关于打造武器 的教学 6导内容 当居情进行到时顺 针, 他就 」。

Blue Steel Look 10点

打造带有E emontal的实验 和盛年。

vo头盔、+,造它们需要打造用的布 共 No perg O'ge s one利 緑電 巢堂, 打造其花费各的名棕色红色绿 的 鬼 11b00块钱 1 0 F 白和 块 黑暗水晶

20点 Weapons Nut

第1000万 打造 PIX器 把即可,没什么难意

10点 Mayhem Maker

的程度 通过序章 "機能法」剧情即可靠到。

Minion Harvester

東京美 权集 子 生命珠。 **工作**第一关条白色,每家即可 収集到。

10点

Juno' Champion 15点

『『『『『『W』将Juno帯回城堡。 **元程** 元程自动获得。

Corruptor of the Queen 15a

图 ay带回城堡 走海 注意最后Ferk Fey回传送

l时不要杀死她即可自然拿到。

Seal Slayer

配加 走空制器线比较好软得。 在Nordbora北部 备栏里会有海 劉不斷地重性,但前提是你要控制定 够多的人口。或者回原来的地方刷。

Dark Emperor

不的点

Treasure Hunter

"" 我到游戏中城堡里的所有

配套图 W集3块符咒石, 3块打造 石,6个1,鬼指令,6块魔法升级石 5块生命升级石,9块魔法触媒和一个 妥琴, 这些都十分好找, 很难漏过, 就是有的发现的时候因为没有对应频 色的。鬼而拿不到。记下来就行了。 后期再跑一趟。基本都在很明显很好 发现的位置上。

Mount Master 20点

发现所有,鬼出生点。 工作点基本都在很明显的 位置, 地路上也有标记, 稍微注意就 不会错过,建议开始的、练关记好:1 生点标记的形状。

Rock On

6. (1) 一发投石干掉16个敌人。 原文 原章固定会让你使用投石 器, 敌兵会跟上上的敌兵会合, 之后 他们会一起攻过来, 砸一下就好。

Ghost Bringer 20点

将Ghost fay变为情人。 **原展等** 别的都相同,就是最后 Jark ay回传送门时吸死她就一了。 本成就和Corruptor of the Queer 不能在同一周日取得。

395/1000

动点脑筋, 拿到不难。

Scrooge

20a

20点

收集50,000金币。

最好的方法是传送到 E verlight Temple, 打死蜘蛛女王拿完 宝箱再传送回Nordberg, 又可以再打 一次「verligh」 Temple。

这是最快的刷法,那时你手里的 钱应该也不つ了。

Minion Captain 10点

■1. 解救10个被蛛网困住的心

阿拉拉斯 这算一种收集要素,全地 图只有10个被蛛网困住的。鬼, 开 始的区域里有广个,北部地区有一个。

Minion Gatherer

直、孔息收集260个生命球。

25点 Minion Hoarder

图 000个生命球

Minion Lover

3115

通過過過收集 一 非前時 能走到了第一个简单拿去 非后期有 个任务需要你将被用定的绿鬼帮问到 | in 100 A | 一量成。 * 同型制型 进门上楼梯左移。14 人工具有疑 人不断涌出 是「很快就能够通过系 接《平获得生命统了

Gnome Grinder 20点

新· [1] 杀死1000个矮 / 在拿"Minfon Hoarder"成 就的顺便就能获得

(a) Ladies' Man

40 a

能等計算給你的情人们买家具。 **能速度必須**外确定 主要情人 给 她实体 家與 床等 、 名它换 主要 個人如法炮制、最后再指自己买 土 呼ば リブ。

Crystal Collector 15a

以集16个黑水晶。 图15万多15个还是很好找的。流程 钟最一肯定会权集到另于16个。多转 特就は

Master Builder 15#

Tyrant of the Tower 30 at

文齐全部家具。

每个情人都算上。还有目 己的王座、最大的问题其实是铁 3然。如果已经刷了6000全面

就轻松多了。

歪此度說法度 620/1000

主要是一定要多次游戏才能靠到 的认及很难的收集类成就。

🌃 Tyrant of Nordbery 🍱 🛦

图示或控制Nordberg。 即在Nordberg系数或者奴 役100人,难点是此处有6LG,这里 的房间砸开门之后会有两个人跑出。 但是也有可能是一个人,如果出于 个人的情况那么这个成就就永远拿不

到了, 注意存档,

Town Razer

1 50 点

美国 我 / 李城市 魔术主美舞士原系元人还不够 一定 要否程度を計算

Walking Apocalypse 📆 🛦

設定 設 表入 ord berg 眼 or ghis

成就拿法 注意事项同上。

Slaver

150点

成就说明 奴役一个城市

New World Order 30a

で記り 空制Nordbarg 和 ven ght.

业工资源 控制两座城市的总共200名 居民,还是500的影响最大

Tyrant of Everlight 25a

Mark を発生意事项同 yran 野另一个。 7. 鲁的显家全位了 人也解不开成就,这就只能支档 一夜在以早出现的ログ

Perfect Horde



心有。制所有。鬼升级完成。 共要16块黑水晶。

Ultunate Collector 30a

₩1111 以集所有30块黑水晶。 成熟 选 解要参考官方地图的成 就, 自力很难

Kitted Out

20点

打造Inferna的头盔和盔甲。 **近接近** 要先收集到全部一块打造 6 运费到流程很靠后将向可能 然 广你还要为此付出 名标色 鬼 (名红色、鬼、10 各绿色、鬼 1 名红色。鬼,1670 宝币 计块宝石 和- 个黑水晶。



The Dominator

(1) 古

控制率达到100%。

The Destructor



量,至1. 股及率至达100%。 **《是影》这是最困难的两个成就,必** 须要两次游戏走不同路线才能达成、要 么做彻底的奴隶主,要么做彻底的杀戮 狂、下万不要中间转换路线,所有的支 线任务、分支选择也要一致。很容易错 选。村民不会复活或者再次被控制,因

929/1000

经别台面调用

此机会只有 次, 定要存好档。

本作的线上成就十分简单. 找好 **秦斯**////
下,十来分钟就能全部摘定。

Snatcher |

10 a

単発表し Pirale Plunder map胜利 16 m

Pillager

20点

Pirate Plunder map胜利 十次。

Conqueror

10_点

Mira Nom nate map胜利 次。

The Big D

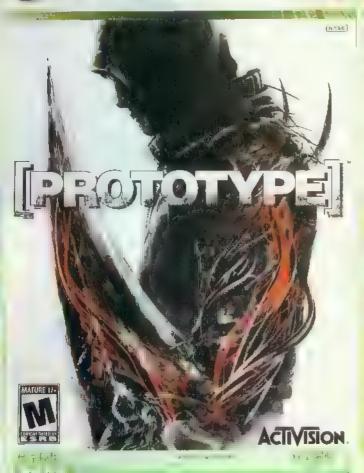
20点

Jom nate map胜利士次。

Adversary

20点

在ranked versus中杀死 敌方翻 王二十次,可以累积。



本作是 款开放式自由式声作冒 胎游戏,类似"《横行霸道》系列"。游 戏的主角Aiex Meriler本是 名在科 学实验中遭遇基因变异的倒霉蛋,然 而奏变的同时也获得了超平常人的强 大能力。

当主角条死路人或敌人时便可以 吸收他们的记忆 能力, 甚至能要成 他们的样子。随着吸收被争死敌人。 及路人的数量不断增加, A ex的能力 也会随之逐渐增强。最终能够学会清 **奴将自己的身体变化成**直器攻击或是 硬化身体表面皮肤以抵御敌人进政等 神奇的能力,并且恢复自己的记忆。 游戏的动作感十足,那种毫无顾忌地 狂奔在曼哈顿的畅快绝对让你大吗!」 瘾,通过吸收记忆来推进剧情发展的 方式也十分出彩。

游戏的成就获得难度偏高,除了 要处理大量枯燥的任务外,HARD十分 变态的难度也将会给各位带来不小的 挑战, 所幸均为线下成就, 周目差 不多就能全部揭定、大概需要40↑。 时。

文 LEAFONWIND

1000点 40个

圖金藏熟 推香 净钱。

游戏 开始有EASY和NOR MA. 两个难度,通了NOHMAL难 息后开启HAHD维度

--周申EAc 难意,可以在该 雅度完成大計 市水集类成就 周 国由于市及大量的权集和"大支任 务、流程将达到30 时左右

周目NORMAL推良, 只做东 程、不做为支。此举为的是开启 MAN「雑隻」之所必不推荐い NC MA难度开启 周白,是因为 此难要主角体力り、分支任命里面 的战马王务将会非常困难。

馬目HAHD維度, 只做流 程, 避开所有下少要战, +, 但即便 是如此该难度也十分棘手, 如果本 作有个"西折不挠的精神"这 成 就。相信你完成HAHD之后 定会 解开的。 周目要花费将近2

所幸的是游戏便利的存档系 统 如果你感觉到枯燥, 口以间时 开一个周亩 起进行。

🏊 Revenge Revisited 🌅 🕍 🙈

₩ 6 6 1 月 < 难度通去。

第一・多髪白先史デ かいりか 雑島 画まオプラサポトへ 権度进り旅 游戏主线共有。 于署、而想要 。 土难难思通关 頁。 程 氧均不容 男, 甚至定枯燥的。由于 角的不堪 **土 所以要尽量躲避 切閥至线元 共的**政 40

Endless Hunger

據・▶劉剛吸収 《東河復生命 医环毛龙蝇 气前僵尸 人类和 先杂部 殊素权 主意是精體的吸收还定的我 性写用,汲水都可,x 老儒到成就。 c 2. 的『版 请中量职收应奉者而非 6 *

門点

Trail of Corpses 💎 🐠 🛦

『小野」「好り 名感森者 關性主教養感染者包括所在上人类生 物 并显只有僵尸。非崖无胛的成 就 推荐方式 等到周期城市的概率 率,大部二分的时候。成市特到发产,星 感染者,此门在一碗也克。 图前 .d. 向 另僵F 炮 几个,3 F 即 广飾开北成渤



Wrecking Yarti

號。對表**創**權物 '^ 願報具 舞4・79 戦県間、足汽车 田堯和 直升机,梅蓉后期用田克泡乳石两个 道的地方,在企的各种和 在边的间 炮轰 很快赶到解开成就。

Misconception 7 15

在1970 推毁26个即将被孵化并下

♥ 1 ★ 2 ※ 此种水溢 2 在红色区域 有, 标志是了中有乌鸦盘旋。在专接 近下悟片水橋会开始要形 你們 树 制的时间推設水垮 否则收培择联 七、推荐使用鞭子形态。2程以上,或 者到广明用百升机来解决。



Brain Trust

♥ * * * * * 元成分支任务中的所有呢

罗马声

,点

功完成后许尼丁 礼度 和雅度的 为委任务都做先后即可可解为此成

Streetwise

16 、 18 初集全洲的茶色,在球 版· / 源 、 A L P 游戏都有的游戏 LOO W 30



🥦 Polymath

机节点

成就使明 收集全部的集色平球 643 流 总共50个紫色光球。并入 所录图← yTate

Half-Truths

排点

加工工具参照下 条成就拿 ...

Mankuul Is Your Mask 🎳 🛦

● (3) (3) 医原动军产品或 、任

医视频 个任务必须建主线任 名 第一个比较简单的任务是在护送 医生争 下追克旁門 只要不取击 子经内军需事地 就可以不停过军户 成正任务 该任务系接着的下 个 任务也非常适合完成 第一个任务在 得到紅色视线之后 能看清谁是感染 者的称线 很快就可以获得, 后期也 有可以不惊动军方副司通过的任务 累,完成一个厅、解除成就。

The Butcher



夏 □ 八川 利利 科克克力 个生物。 葛、北京 有似不可能,其实很简 单 跳上地克,利内起码可少开译 粉炮, 前往医代广场开炮就是了, 另一个方法是在人多的地方使用少



It's Him! **新工艺** 静峭峭吸收5个军方基地中

加点

Repossession 化工作制 抱奇5 辆载具。 彻点

扩石和 吸收60个存有记忆碎片的

In The Web

風 (美) | 収集类成就 游戏中共有 1 门记忆碎片。吸收其中50个而不 是杀死,即可解开此成就。

SME

70点

11.4 (3.1) 得到抢夺直升机的能力。 **美人工** 通关协得成就。

● ★ ★ | 载县司以是坦克,也司以 是直升机。抢夺50辆后即可解开成

Surface-To-Air 10点

加州美国 申坦克打下50架直升机。 **党 大河** 零积型成就 抢夺旧克。 在坦克里面消灭50架直升机后解

All All

母和点

(A) TO 所有分支任务得到金牌。 · · · · · · 游戏中共有10个跑酷任 器 一直 降落任务、一个刺杀任务。 ,个混战任务共53个中支任务。每个 ·H 客有 个困难等级,金银铜二个, 全部达到金牌后即可解开此成就。游 戏中比较无聊的成就, 过程相当枯 艦

Return Fire

Gunning

70点

10点

[[4]][[] 下住水蛭扔。]果的载真井 おのち 井月キ中水蛭

10、100 所以中后期急程第二元也 国土町。大熊羊, 京就是水蛭, 按。 健康正水蛭 弄之仍载員过來、按。 键抓住车,再按O扔回去,击中即可 舱开成航

MAJA 场战 \$中消灭 1个直升

直, * / * # 非常困难的成就,因太除

禁你 直移动 游戏中很 6同时。 34

/ 椭直升机。 7 场的翱练后再尝读此

In Plain Sight

10点

10.207 躲避十个攻击小队的追

配行起源 首先要升级PA S 议个技

能,吸收一个普通士兵后低周走进

个基地,在背后静悄悄的吸收长官,

广争其他基地用同样 式吸收长官。

官每后,按下>键即可静悄悄的吸

键锁定,按注 、键子放, 建至大

厦 → 入灣 号发 个军万的警报、然 尼你会得到消息说一个攻击。队开始 追击你 工马逃跑, 跑到,双全跑黑后 即敌人看不到你了, 切换成平民, 低 凋逃跑。不一会你会收到成五,从离 开的消息。重复1次的可解开成就。 比成就不動刻意解刊 因为到后期你

Evolutionary Step 10点

L 1111 升级 项技能。

₩ ★ # 常简单的成就 任意升 级一个技能后即可解开。

会经常躲避不必要的战 1。

lufiltrator

20A

第个0 连数缘代息官对心 [11] 万基地的 清车

个仓库,仓库外面的基地处定有 ↑ 依官、 及ますら 发撃根級 収拾 然 后低调进入仓库。重复十次即可解开

Threat Elevated 20 A

道道说: 消灭25组攻击小队。

に 手見こ欠即可解开成就。

■ 4 ★ 3 ▼ 1 × 甲的攻击小队指直升机

, M. P. 发鳖根, 消灭直升机小队

Tumatural Selection 40 🛦

原 所有技能升级完毕。

医点 [1] 图 由于最后的几个技能都要 花贵大量的点数, 你必须一周目做完 所有的任务来得到点数。

Cleanup

正规则 见于鞭 +形术 用 丰条 死っピュー的生物。

然后去时代"场、围×或 往人录的 地万攻击。 王莽死亡名以上的敌人 則可解开成就。

The Cleaner

成就说明 消灭20个军方据点或者被

圖、大學 消灭20个军事基此或者集 为军事基地比较难摧毁,而开着地壳 炮轰喇叭的6个要害则,可以很快灵掉

。穴巢的柴忽。

镇穴.

Mice Gny

All a

野學点

在不超过 0人。

随《永文》 「一你不。 La 按到。 抓住 个无辜的市民 那么请按J健及图 把他扔出去,不用管他是否会摔死, 于万不要按 吸收她、游戏中躲避自 升机的成就可能会要求吸收一个市民 用来伪装、除此之外绝对不要吸收市 民。如果你要补血,吸收感染者吧。 得到此成就后即可放开手脚尽值吸

成就

The First Thread

加点

医4700回忆第一个记忆棒片。 忆第 个记忆碎片,攻关过程心解成 京(

20点

不死亡通关 意经常存档。 日死亡, 退回主菜 单, 读取游戏, 而不是让游戏从 CHECK PON 处开始,任务失败不 代表死亡。

🔼 Hard To Kill

Self-Deception

20点

原型型 通过 特殊记忆碎片。 3 解土单的真相。

Die Ber wes Wringer 后,即可回忆起生角的真相,至于这 个人在哪里,只要解开Web of Knowodso的成就后则必定能吸收到 。人个文



Web of Knowledge 60a

1.111 吸收所有的记忆碎片。 ┢・・・・ 枚集成就, 详见附录图 Alob of Knowledge,





驾驶一辆坦克轧死500个市

🖟 🔻 🧃 此过程起码要花10分钟。 普通情况下你开车坦克想嚣张这么久 是很困难的,途中如果遇到军方很可 能会导致坦克中途爆炸。而在第二关 和第四关中,你所取得的坦克是无敌 的,开到人行道上尽情的碾过行人吧 (汗)。主角开的不是坦克,是寂寞。

Pt Pt

わり点

所有任务达成白金。 ₩ 想要开启白金、你必须达 成Au这个成就,即以金牌完成所有任 务,才能开启白金奖牌。如果你之前 的得分已经超过白金则不必再挑战。 这个成就意味着你要把53个任务两痛 苦地做一遍

Crossing The T 10 A

违权Hunter。

Errand Boy



; ⊌ 违败Specialist。

☀ 流程BOSS,必得成就。

Children of Blackbylit 🔭 🛦



击败Supreme Hunter。 作,, 在程BOSS,必得成就。

an instinct



击败Mother。

· 流程30SS,必得成就。

One Thousand Soos 📉 🛦



₩ d d m Supreme Hybrid。 · 流程BOSS,必得成就。

Houe !

发现希望背后的真相。

吸收某一特殊的记忆碎 片,解开Web of Knowledge后必解 此成就。





11.1、12发现绿色伊丽莎白的秘密。 夏 · · · * 吸收某一特殊的记忆碎 片、解开Web of Knowledge后心解 此成就。







△Streetwise全台至台外系统三(中心社区)。

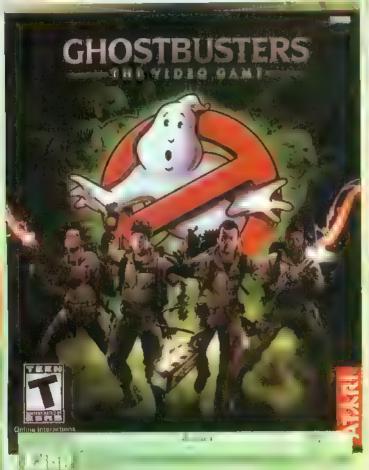








LIVE



1984年上映的电影(捉鬼敢死队(Chostbusters))(又名:《魔鬼克星》)可是说是影史上最受欢迎、也是最好笑的春息之 ,它融合了动作 冒险、以及令人瞠目结舌的电影特效。影片讲述一个大学教授专门研究鬼怪灵异之事,他们组建了一个"捉鬼大队"。以最新科学仪器对付在组约市出设的猛鬼。游戏延续了系列的剧情,故事设定在1881年,讲述了电影第二

部结束两年后的故事。由于捉鬼敢死 队大受雇主们的欢迎,队伍的业务多 到接不过来。他们需要寻找第五个成 员,也就是玩家扮演的新角色。尽管 多人模式中你可以自己选择那些经典 的捉鬼队员,但在单人模式中你只能 老老买实的做你的菜鸟。

本作可谓是电影改编游戏中的校校者、既让Fans回忆了电影原作,又通过游戏来采身体验了自己的一次捉鬼之旅,游戏本身不难,玩起来也很有趣、成就更是十分容易。无论是原作电影爱好者、动作游戏粉丝、还是成就饭都可以一玩。

1000点 50个

ADE

随流程就可以拿到的成就。或者 稍微注意一下就能人手

We have the Talent! 20 at

完成心练光。

The Flowers are Still Standing! 20 🛦

完成第一个关手We come to the Hotal SedgeWick,

🐌 Once S'more into the Breach 20 🛦

元章U 完成第一个差景Pan C n mes Square。

Get Her! 20a

完成第二个关卡Chock ng Out the Library。

Ghost Fever Grips New York 20a

成就说明 完成第四个关 FMuseum or (Super)Natural History。

Somehody Saw a Cockroach on 12 20 🛦

完成第五个关系Hower of the Socgewick。

Let Nie Guess. Gozer Worshippers 20 🛦

LATENT 完成第八个关卡Lost s land vans。

Disaster of Biblical Proportions 20 a

完成第一个关系Central Park Compuery。

We Came, We Saw... 50a

15 a

Słam Dunk!

完成一次Stem Junk捕捉。 定种捕捉方式俗称大灌 盛、需要先升级陷阱装置的Sam Dunk Trapping,然后和普通捕捉 样削减鬼戏的HP,再用射线抓住鬼 魂,再与一般捕捉时一样避鬼,当蓄 两格撞击槽之后用。,方向健把鬼 魂直接撞在陷阱上,就可以快速收 鬼,这个成就也就入手了,这是后期

Shme Dank!

心须掌握的技巧。

用SIme ether这种武器 捕捉 个鬼魂。

两个物体连在起的那种绳索,要轻松地拿到这个成就需要升级 as. rap. 然后够 般補捉 样削減鬼魂 HP并且抓住私魂,再把它撞暴、之后还來发射S no ,ethor连接陷阱和 鬼魂,如此就可以捕捉到它了。

Stasis Dunk!

用Stass Stream擁握一个鬼魂。

15_A

中鬼魂定住,之后迅速在它的下面放置 个陷阱,等鬼魂能动了以后就会被收,觉得不保险的玩家可以升级 Fast Trap然后把鬼魂撞晕之后再定住,会简单 些。

I Aun't 'Fraid of No Ghost! 10 a

『花頂頭』補提 早鬼魂。

<u>能大速流</u> 确便你用什么方去,提一 京就行,不捉你怎么玩下去啊。

Aim for the Flat Top! 10a

展展期 消灭一个敌人。

W Heat 'Em Up

m Up 20 á

完成所有Proven Gun的升 级。

Mother Pus Bucket! 20a

完成所有S me Gun的升级。

We be fast! They be slow! 20 🛦

成就規則 完成所有Dark Matter Oenerator的升级。

I Don't Want My Face Burned Off 20 &

完成所有Meson Colider 的升级。

₩ We Have the Tools! **40**±

成就明 完成裝备(PKE和陷阱)在内的所有升级。

所有升级总共需要资金 16 in00元,别看钱名,其实随着流程 进行你肯定可以升级完所有装备。

The Destructor 30a

游戏完成时资产总损失在 3,000,000元以上。

🌠 Nice Shootin', Tex! 🛭 30 🛦

成员员 游戏完成时资产总损失在 100,000元以下。

次式建筑 所谓资产总损失就是你在 收关过程中打坏的运坛罐罐,桌子椅 子之类的东西,这些东西都是会在一 关结束之后,并算急额的 不过放心, 不会直接扣你钱)。

这个成就的关键有两点。 是只有前五关才有计数。二是在第四关Museum of (Super)Natura History里的东西可都是值钱货,想拿The Los ructor就要全打破。想拿Nice Shootin,Text的话这关最好不要出手,让队友解决敌人,因为他们打破东西不算损失。

...And You Want to Keep 117 20 a

找到 个被诅咒的物品。 **广意** 所谓被诅咒的物品就是当 | 你打开PKE扫描时发出紫色光芒的东 西. 随便捡起来一个就可以,建议在 第一关找,位置都很明显。

🎥 I'm Picking Up A Signal_ 20a

第一个超自然现象物体进 行100%扫描。



Back Off Man. I'm a Scientist 40 🛦

[[] 10] X }]描每一个超自然物

配工工工 打描就是按Y键, 100%扫 描寫要爲近点对准鬼魂,等蓝灯臺起 时按11键扫描 其实有 、决窍可 以降低技术难度,就是可以连续扫描 几次、照样可使扫描率升为100%。 这里建议大家看到一种新敌人就要先 扫描再干掉,建议在高一点的难度下 完成。因为队友可能会快手快脚地先 步干掉鬼魂。比较容易漏掉的鬼魂 是第四关的Queen Ghost, 需要用绿 色粘液将它们从被附身的人身上打出 来,在选关画面可以看到本关有过少 敌人以及你已经扫描了多少。

I'm a Ghostbuster, Not a Ooctor! 20 🛤

观别以及20次。

原地站着等队友被鬼魂放 倒再上去救也就行, 建设在高难度下 前几关进行, 队友倒下的很快, 你过 去救也不会让自己陷入危险。



Figure 1 Feel So Funky

直 初 被 一个鬼魂喷上粘液。

在鬼戏面前站着不动就打。



配着 遊井 对着 遗放 一发 Bosen an Mol.

You Gotta Try This Pole! 5a

配育等 在肖莎站上层的消防管子 旁按△键骨到下层。



It's Slime Time

対15个鬼魂使用SI me Telher这一武器。

20点

配置對達住意如果将两个鬼魂连在 起算是对两个鬼魂用过Sime

🌆 I Looked at the Trap, Ray! 20a.

咸就说明 回收20个捉住鬼魂的陷阱, **注意**注意这个陷阱必须是你自 己放置的 完成流程的话肯定不上亲 自防止陷阱并捉20个鬼魂。

Kosher!

10点 推設第一关餐桌上的人腿。

👔 I Lave You When You Rough-House! 10 🛦

了这个桌子上所有的东西即可。

成就说明 第二关的一间办公室里推 毁所有的东西。

圖麗麗灣 在进入办公室以前你会和 一群蘑菇怪战斗。干掉他们后进入屋 子毁掉一切你看到的东西。包括门窗



But the kids Love Us! 20 🛦

成就说明第二关进人。黄阅读率。 成就事法 该大厅左侧有 个房间 逐房间的 后有 个桌子,用Capure Curcan紹开桌子进入屋子即可。

J点

You Never Studied 10a

第四关内战博物馆中打开 所有场声器。

这个屋子的特点是中间有 两个骑马士兵的雕像。共有四个扬声 器. 分别在人口右侧, 左边角落和两 匹马身上各 个。

we Quit Better Jobs Than This. 20 🚓

第五关清除更衣室里的污

属 局情里打开电源回到 层、跟着r-K 的蓝色射线就会到达更 态率, 清掉里面的栗色粘液就+T,

Hedgebuster

Marking 用proton beam 可以点 3. 这个花园是刚上岛通过小路之后 发现的那个。

10a

lacksquare One down, on the Ground! 20π

在圆形广场上推毁一个浮 空的棺材。

夏沙湖湖 圆形广场就是中间有一个 大树的地方, 注意不要等棺材落地。

Ghostbusters Drinking Game 40a

成规则 在每一个饮水池里喝过

随直沿海游戏中共有8个饮水池,打 开地图可以看见。



750/1000

其实本作没简真正意义上难拿的 成就,这部分成就只需要稍微留点神 就能轻松拿到。

Are You A God? 100点

其实本游戏的最高难度 不 是想象中那么困难,就是主藤一下万 有两个队员同时倒下的话记得 定 要及时就起来,还有就是尽量升级出 大龗器減り浦捉时间。

Spores, Molds, and Fungus 40 🚓

找到所有40个诅咒物品。

1:4 4 7

890/1000



经沙门司票

Loans Paid Off

10a

建工程 线上游戏赚10万元。

On the Payroll

10a

完成一个线上战役。

🌁 Egon's Guinea Pig 🕺 10a

使用每种可获得的道具。

Payday!

10a

所有线上战役中获得过一 次最高奖金。

🌉 It's a Living

10点

线上捉60个鬼戏。

Wanted!

(Most Wanted Chosts),

Employee of the Month 10a

在线模式每个任务都获得 **敢高奖金。**

No Joh Too Big 10点

消火所有最高通缉鬼魂 (Most Wanted Chosts),



@ Gozer's Most Wanted 15 a

完成线上模式所有地点的 所有任务。

💔 Overachiever

元4.00 在线模式取得250万元,超 过30个任务奖励、完成60个任务。







ARKHAW

《编辑传 阿克汉姆第人教》

设置、动国、电影还是对葡萄侠有着事怕— **表示任何是由特拉这款特形之**作

201 . Elilos . Interscaling and Developed by

文 多 物力 夏 美編

Basic

#*戏是自动记录的 事当切换场景后 展棄海下無会是添樹維转的白色环形小图 禄,这就是在记录啦|游戏一共3个难度| 量高的HABD难度下没有反击动作提示。他 就是说敌人头上不会有蓝色、红色的线条 所以不推荐从 HAHD 开始玩起。

鴝蠟侠的战斗讲究的是利索。出招就要 打中人,否则就不要出招,另外,以不动化 万动,防御反击的发动也十分重要。只有不 出空措,连击(Combo)才会继续

	The state of the s
左指标	+७ को
LS	视角居中
右楣杆	转动视角
RS	放大视角
方向键	选择 董具
Х	攻击 滑行飞踢
٧	反击 击举
В	4. 强眩晕
A	动作 跑 攀爬 连接两次为躲避
LB	进入侦查模式 按任为扫描
LT.	按住为埔 在 轻接 下头快速扔出飞镖
RT	蹲 使肝炎原 连皮两下为协业蜂放偏幅
	The second secon



4年1月1日的时代

移动

A.囊的功能还 接住高可以跑动。 有报多 在富台前接人可以凱恩 条机住边差并爬上去。鞍锤的面 得可以直接越过。按使 / 跑到 9 合边緣蝙蝠侠会自动向前跳跃 在跳跃途中接住A鍾蝙蝠侠会物 斗篷支撑起来在空中滑行。增加 跳跃的距离。左指杆推方向并进 接两次点可以使出翻滚动作。在



常使用到的技巧。使用翻滾不能 中断连卷 可以禁避敌人或向敌 人掌拢以便发动下一次攻击进行



普通攻击。

蝙蝠使是不杀人的, 所以游 戏中都是将敌人打到不省人事状 态(Coscos,而被敌人杀 死的人都是死亡 [ecaased。 按《键就可以连续发过攻击,攻 上的动作非常丰富, 蝙蝠侠会根 据敌人所处的位置做出相应的攻 击动作。不过胡乱按攻击键是无 法有效命中敌人的, 需要向着目 标敌人的方向推在摇杆并按下攻 上牌, 如果蝙蝠侠身体的姿势和 位置启适, 他就会发出适时的攻

走动作, 如果较近且正面对着躺 蝠侠,就会是普通的拳击,如果 背对, 每可能是回身一些也有问 能是飞起 脚: 如果较起, 蝙蝠 侠会 与过去踢中敌人 玩家

定要切记不要胡乱连按,一定 要和蝙蝠侠的招式一样有节奏, 攻击频率 按键频率 适中、将 方向把握好,就能很轻松地吹盖 到敌人,这也是达成连出的技巧 拳不适空

反击

"自敌人要发动攻击的时候, 蝙蝠侠会发动"蝙蝠直感", 敌 人的头顶会出现几段蓝色的。线 条,这时候如果蝙蝠恢没有做任 何功主动作的话, 按下 Y 就会发 龙反击, 磁黑漂亮的拆招动作抖 攻上敌人, 伤害比普通攻击要人

反击世会计人连出数中。

游戏中有很多直接将敌人击晕的技能,在不同的情况下按,健发 动于是技 每种主要技术动时会有不同的效果,发出的响声大小也不同

名称	使用方法	1
Garria Takledowyn	越 1 号应战人背后 南近到 专副类后复动	开 岂.
Ground Takedown	当敌人倒地并实顶窗出旋转星星时可以发动	无 声
Corner Takadown	在商前靠指等待敌人施近时发动	无此
Ladge Tokadown	在走廊的扶手处悬挂 有歌人唯近扶手经过而前时发动	- 陽帝
3) de Kickil Ground Takedown	在石棉或平台边物石洞。于 6點提 1 E 电离电侧数 人种追击	- 韓音
Glass Smash Takedown	站在玻璃制成的天轮被上 当下面有敌人经过时发动	噪音
nverted Takedowi	在石像上思挂 底下经过敌人的发动 密要技能;	「幔台



过催眩晕攻击

Gapa Shun



眩晕攻击鐘 B(Capai Sturi) 蝙蝠 传藏会挥动巨大的斗毫迷惑敢。 让敌人进入眩晕。兼备武器的敌

人要发动攻击时敌人头顶会有红 色的短线集 此时如果距离较近 就一定要按下B 差界晕敌人。9 外。当敌人举起场景中的道具当 做武器的时候。他们的头顶也会 出現紅色銭乘。上前使用斗篷前 量可以让其委下道具

Bararana

潜行

游戏中港打是非常重要的配行, 群军年强制 计系数项进行管行, 否则会导致任务失败。潜行没有太多的提示,玩家要根据感觉隐藏自己的身形,按住户1 键解下身子前行的话,一般只要不直接暴露在敌人的视线中就不会被发现,如果是普通的直立行走或跑功就会发出一些声响,很容易引起前方不远处背对你的敌人的注意

场景中四通八达的通风管道

可以进入。也被《的表网下面的》, 為暴也可以蹲下后跳进去。按住 內 蹲下按人,之而可以在地表以下的美管道内移动。

· 造角可以靠近后脚下靠墙, 之后还可以调整视角查看周围的情况。

在敌人没有发现你的时候,你可以发动上面提到的很多击晕攻 主。可以发动术袋的时机屏幕下广 会有按。的提示图标



4 Drugge Fr

侦查模式

游戏中等 LB 體可以开关值音模式。在侦查模式下屏幕则面会变成蓝色。有特殊用途的物体会显示出程質差。没有装备的敌人会显示为蓝色。有装备的危险敌人为红色一些可以炸开的墙壁。拉开的盖子。被坏的风扇控制台、镇解的控制台等都会有特殊的标记显示出来。侦查模式是游戏中量常用的技巧如果有地方卡关。可以进入观察模

外、游戏中有几处需要扫 要线索 等根据线索追除 这都是 在传查模式不进行



钩爪

幅幅伴的钩爪汉和给人印象 深刻的道具自然会在游戏中派上 大用场。不管是高台述是蝙蝠疾 标主性的怪物石像这样的落脚点, 只要可以让钩爪牢牢抓住的地方 就可以按HB健射出钩爪,之后 蝙蝠侠会自动飞到钩爪抓的地方。

阿克汉姆城人院所在的小岛上有非常多的怪兽状滴水腾 (Cargoy e),也就是怪兽石像, 它们和固定在高高的墙壁上,蝙 編俠可以在很大的距离之外就发 身物爪井、到石像上,之后可必 随意观察脚下的场景。另外还有 举路灯或狭窄的边缘可供蝙蝠 侠做五同样的动作。



蝙蝠と護

入隨海狀态 的皇右殺人本和 内,会锁定离中央准曼最近的一



后那多半就要投壁了。 涂非在投掷

时推左摆杆方筒。如果转身及时

不升级时,美蝠飞镖对敌人的 伤害力非常小

也并非全无命中可能。

胶体炸弹

ixpleater Ecl

种胶状的炸弹,平时装在 密打的瓶子中,可以喷涂在任何 物体表面(选中炸弹后按住。 准备,按RT向墙壁或脚下喷涂, 胶体粘住后需要按住。1再按RC 号爆同时间最多可以假涂一 处炸弹,未升级前只靠同时号骤 所有炸弹。蝙蝠侠在一般情况下 都会将炸弹涂成蝙蝠形状

在侦查模式下,一些薄弱的 墙壁 地板或天花板会现实出举 透明的浅蓝色,并且上面有爆炸 的标志,这些地方可以使用炸弹 炸开,上鳊蠟侠素贴墙壁站立惯 余就会将胶体粘在墙壁上,如果面前没有墙壁就会涂在地上。

每些较远的薄弱墙壁蝙蝠侠 不能直接靠近,那样就无法使用 炸弹炸开。

注意,胶体炸弹是无法伤害 到蝙蝠侠的,喷涂后不用后退直 接弓爆就可以。



编幅用

动精)

....

1 更强。那

在游戏后期再次进入编辑派 次时可以得到终极编辑派 郑州的



绳索发射器

中后期才能得到的道具, 也 是射出绳索的枪械,不同的是为 了最大限度加长它的射程, 因此 只能水平向前射击, 射出的绳索 会牢牢抓住正前方水平位置的物 体表面(如果没有表面可爪就不 能发射), 之后蝙蝠侠会从空中 顺着绳索划过去。有了绳索发射 器、再远的地方只要能到达一个

和它水平的平台,就可以轻易到 达 在绳索上滑行的途中可以随



財按 A 鍵跳下来取消滑行。

密码磁磁器

。。小岛上安放着各 一般的外形都是 大比較简单 选中有码壁解器 接住4清准备。在集近安防系统 左右两个捆杆寻找屏幕上的涉

GIVITOURAINIT Sequencer

形態达到量大振幅的频率。 达到量大振幅后波形会变成线 7/小国点代表密码的难度。 畫 难度的键套在规定时间内也

韦思科技 Waynelech

端細核的核能和調整器是可一片的 XP 先前連絡數得強(應告期 勞難的,游戏鄉通过各种途径制 可以获得经验值(XP),屏幕右上 角的數字是不当前的經過等。認道 外面的灰蓝色细胞以为经验缝迹 进度。当蓝色细圆环长满一整圈后 就升一级。每次升级时都可以选择 并不能随意选择,有些是锁着的 **同**雙先準備之前的技權職等特易

	$T_{\rm e}$	
Œ	41 1 1	10 4 1114
	-	
	4	50
	Б	75
	6	100
	7	150
	8	200
	9	250

美国 1991 美国电影长电影

100	A STATE OF MAN		等级	需要的 XP
			1	2000
			2	2000
Mar.			3	2500
項目	XP	4.	4	3000
분족 관계한	25	7 / 1	ь,	3500
島防备恶棍	50		в	4000
网络恶棍	35		7	4500
养 棒恶辊	15		8	5000
B植 散弹枪恶棍	50		9	5000
且由枪恶棍	50		0	5000
a.A.	50		11	5000
英坦臣人	1000		2	5000
N丑假牙	50		3	5000
薩女的孢子	25		14	5000
性语人的奖杯	200		5	5000
4.	200		18	5000
可克又姆编年史	200		7	5000
必 密地图	20D		18	5000
保护战 语	200		9	5000
完成主线任务	各不相同	7 E	20	5000

特殊连击进化。

FECIAL TONUS MOST

鴻幅代籍连击

在车上中投機飞镖的中敌人 也加入到连上数中,这个技能的 目的就是在战斗的连击中加入飞 锣攻击,可以让敌人进入眩晕. 还可以继续连击。需要注意的 是, 要按一下LT扔飞镖才能计 入连击, 瞄准的话一般都会比较 慢。当然快的话也是可以计入连 击的,不过较快的瞄准也只能让

COMPONENTAL OF THE PARTY OF THE

视角对准前方,还不如直接投掷。 不过升级到复数飞镖时可以选择 是否按上下瞄准后再投掷。



会则一击连击

CRITICAL COMES STRIKES

在 区 次攻击等中的瞬间迅速接下 第二次攻击。



蝙蝠俠停留在怪兽石像上时可 以按B键像一个蝙蝠一样倒挂在 石像上, 当上下方经过敌人时, 按 Y可以让蝙蝠侠迅速滑下身体并将 敌人拽上来用绳子勒住倒挂在石像 上。一个石像只能挂一个人。

全发动手投,之后黑蝠侠会抓起一个敌人。这时在方向就可以将敌人 仍出去,抓着敌人的过程中不会日 为停顿而中断连击,所以可以大胆

THE PARTY NAMED IN

特殊连击

"连重每去至 B 时投 L 、发动 上 W 条, 大 多是 关 节技, 对 , 兵 是一击划杀,发动过程中不会受到其他敌人的伤害,也不会中断连击

柴田升级

ARMOR UPGRALL VIJILLYING



特殊连击一样投

出端經俠在战斗學等达到多以

蝙蝠飞镖的攻击力 计 100

允许 火投出两六 二只 飞镖,后者需要前者升级后才能 开启,扔出后需要 定的"冷却

时间,"才可以再次使用 方向键 左上选择复数飞镖后, 工 瞄准, RT 扔出。可以用在连击中,

树的"才可…更欠使田 方

遥控编译区籍 ABINITY COM

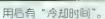
进方间、宏整杆控制视角、操行 一段时间之后会自动停止。一旦 扔出后需要一定的 《超对间 水铁真次投掷



声波蝙蝠飞镖

周整到与阿克汉姆疯人院中的囚犯脖子上套着的特殊项圈频率相同的声波飞镖,可以吸引套着顶圈的敌人,将他们引到陷阱中或让他们远离必经之路以躲开不必要的战斗。对应方向键右上,选择后上下描准,BT投掷,使

自动探测引炮



ANTO PHEXIM



多重波长引爆 MULTIPLE PREQUESTS NATIONAL TON

允许蝙蝠侠选择性地引爆极体炸弹。 阪涂炸弹后, 普通状态下按住上下再按上上还是同时引爆,需要在按住上下准备引爆的状态下按下68进入放大视角,

这之后瞄准想要引爆的炸弹会出现黄色锁定框。再按 2 就能与 場指定的炸弹 7。但是如果两个 炸弹挨得太近,另外一个也是会 被刚刚爆炸的炸弹引爆的。

声波冲击蝙蝠飞镖 SUMIC SINGLE



密码破解器有效距离 AMPLIANT

增加密码破解器使用的有效距离。允许表俯下在较远的距离破解保安系统控制台,这样才能通过一些之前无法通过的地方。

密码被解器D能加强 AMPLIE







Walkthrough

强化治疗中心

Intensive Treatment -

蝙蝠侠抓住了,且 这次,且似乎是自己送上,果。不管怎样,要将他送到阿克汉姆疯人院中,出现在哥谭市的雄雄犯人人多会被送到这里,与其克是疯人院,不如总是对难以控制的罪犯进行精神治疗的监狱,这里的监控管理措施比普通的监狱小要严格,孤立的,岛又是犯人逃走的计划变得更加难以实现。蝙蝠侠升着蝙蝠车,车上坐着谈笑风生的小丑,在黑夜中穿过哥谭市和大桥,来到上岛上。

押着, 丑进人颇人院、见证疯人院院长瓦登· 要普(Warden Sharp 后. 路跟随押送小丑的小队前行。显然一切都在, 丑的计划之中, 进入隔离区稍稍远离蝙蝠侠之后, 他便轻松逃脱, 在蝙蝠侠追到隔离区时, 丿丑放出两股恐棍挡住蝙蝠侠的前进道路, 借此熟悉 下游戏的战斗系统吧 干掉两极敌人后从, 丑打开的门进人, 左侧房间内有3个假牙, 这里可以学习使用飞镖,

路來到Patent Pacification Chamber 病人平复室,Zsas/绑架了一个臀卫、到上层 用钩爪抓住怪物石缭绕到Zsas/后面,停在石 像上将机角上中对准Zsas/便会出现滑行飞踢。这时 。de k.ck 的提示,按X键滑行飞踢、这时 候敌人会眩晕倒地,之后可以倒地追击直接解决 敌人。



。丑女绑架了夏普,对话结束后连按 A 键打并通风管道的盖卡,这将是以后经常会用到的通道。在通道中可以找到第一个出谜人的奖杯。 之后要多多路意议种绿色的问号奖杯。

从通风口下来通过Pricesing Corrdor(处理区走廊)到Deartamnator 争化室,小丑释放精神毒气,蝙蝠侠要救出身处产黄毒气的房间的两人。从窗户处抬头钩爪至上面,出来后按A救下扒在边缘的警L。按住A可以奔跑,在奔跑过程中,引产如果是边缘就会跳起,平台间一些较窄的空隙可必通过按住A移动直接跳过,一些较矮的障碍也会直接翻越,气间成。钩爪到再上医救下另外一个警D,之后按住A看行到下层平台救下一个整D,之后按住A看行到下层平台救下一个整口,之后按住A看行到下层平台救下一个整口,之后按住A看行到下层平台救下一个整口,之后按住A看行到下层平台救下一个整个人。这一个时间,仍是该农事的专用风机控制的是从下的时间都不同有相风机控制的是从下的时间和一个人们是该农事的。由风机重新工作,最大概以走。上后。最后被够的管义将动,一只

放出第一个巨人,这里无需与之战斗,只要推 方向连接 A 森式躲避他的攻击,一人段时间后 这一末是成的巨人会倒地身亡





Lo ds 叛变、绑架了之登、要回到 Ho dfrig Ce 囚禁室 寻找 Lo ds 留下的线索。这之后,一些重要的线索都会在地图上直接标注出来,向着阅点的讲述能将属情发展下去。

全 Holding Ce 进入侦查模式,调查黄线框内的线索。右前方的地板上有 Jolds 丢下的酒瓶,按任 A H描可以得到酒精的信息,之后在侦查模式下,空气中残留的酒精便会显示出来 这就是追踪的线索了。



再到 Secure ranst 安全转移室、1日 女士ഡ井破坏了电梯、需要使用物爪一路爬到顶 层。 基瑙壁上的细缝可以跳过去扒住、之后慢 慢移动到平台上、当攀爬过程中不了。跌落、中 途会显示し、自救 Escape、按键之后会发射 钩爪互到之前的平台上。到上层后,首先会发现 攻奇幂的石板、按住し、可以进行扫描 Scan, 石板的文字是加密的、蝙蝠侠进行破解后得到一

到Ce 30%,ransfer(囚宰转移面、 会出现章枪的私人,正面与之冲突即使取胜也 会受点。伤,所以要绕到后面智取 抬头钩爪 石像绕到后面接个偷袭 之后到右边干掉与于 丑对话鲍敌人,拟开盖子前,Ta 回到 ntens ve

些关于阿克汉姆的信息。

reatment Lorby 强化治疗中心大厅 ,消天 电函的 下敌人

大厅南边的] 前发现 uo ds 的尸体。出谜人 与蝙蝠侠对话,并出了第一个谜语,扫描尸体 劳达墙上复笃的肖像画解开 逃音。第一个谜语 必须解开,否则流程无法进行,之后的谜语只 和隐藏要素有关,并非必须解开。经过卫生间, 通过通风管道来到,岛表面。之后提示蝙蝠车 (Batmob e) 有危险并接到 Orace 消息,这时 候蝙蝠车被标准在地图上,前去保护蝙蝠车吧



打倒车旁边的敌人。获得胶体炸弹(Explosive Ge),进入调查模式引描地上的烟斗。之后跟随烟的线索追寻要普。通往 Arkham Aest(阿克汉姆西区)的广系闭。使用炸弹炸开门右侧的墙壁。Megica Facity(医疗设施)是小丑下一个目标。从近门进入Medica Facity,因保安系统无法通红,需要找到第二条路。



来到 Med oa Facity 房顶,打开侦查模式, 找到建筑的弱点炸开后进入。





10,

到手术室, Cher 医生被困在手术台上,

干掉所有跳出来的敌人后上前解救医生、

医疗设施

Medical Facility

进门后通过通风管道架型 Sanator m 特希院,绕到四处逐个消入大厅内的5个敌人。之后解数医生。F面要分别解拟 Lo voing Kelerma: Chen 个医生,地图上标记上的 "地点可以按任意顺序前往。



N 光室

② 手术室 Burgery Rnom

敌人在房间内威胁 rouns,在正前方和 在侧的渴壁都涂上炸药后同时引爆才能 举 消火所有敌人,否则炸 边球者被发现都会 引发敌人杀死医生的结局而任务失败





有人监护中心 Patient Observation

杀死两个敌人后右侧通风管道进入房 间,下面都是毒气,站在右侧看左下方,打



控制台风感通过,人有上层部分,之后顺着 在墙,按住 A 飞越, 其两个平台 — 打第二个控制台,打断房顶上吊着人的绳子。 他掉下去 砸穿房顶,见到第一个控制台 — 打破一个控制台后救出 Neter nan 医生。



每次數出 个医生、 J 丑就会在走廊上放一个礼品盒、第一个礼盒中会蹦出拿刀子的敌人,这些敌人会防御蝙蝠侠的直接攻击、要想命中他们,先按 3 眩晕后再发动普通攻击。回到 Sanator um 千模出现的 3 个敌人走甲梯继续追踪烟的线索。

来到、Secure Access 安全入口)、炸开 左边墙壁到,Lower Corruor、下层走廊,进 入通风管道到下层Morgue 停尸房。,回身出 门打开 个停尸床上的尸体袋。之后第一次对战 稻草人。



BOSS 稻草人

在场景中何石稜剛斯进,途中时刻注意躲避程章人的视线,必要时可以蹲在是 请后等待时机。中途需要许可渴望在是



BO\$5 注意,他会俯下身来寻找蝙蝠侠、趁 地看左侧时从右侧继续前进,到顶层按 A 逐用蝙蝠灯景朝稻草人结束或斗



打败 3083 后沿着走廊前进,在 Expermental Cramber 实验仓,得到林密地图,之后要在不被敌 A 发现的前提下叙出关登。走右边的通风口,潜门杀死所有敌人后走楼梯到上层,扩跳到房顶,然 环房顶中央海豹的地方,剧情一致出关登。和关登一起到李城室内进入 Loss 战,

Scarecrow

BOSS 贝恩

贝想有三格皿 战斗分为三个阶段。晋 通攻击虽然可以对其造成伤害。在其正前方 速覆两次人复动的整壁动作可以从他唇下轴 过,从而躲过他的攻击。但是蝙蝠快连击中 仍旧很容易受伤。正确的应对方法是在贝恩 紊力冲刺的时候快速投掷飞镖(按一下上T)



干扰他的冲刺并造成硬直、仍飞镖的时机就是在 其稍稍俯下身准备冲刺的瞬间。之后会有慢动 作、马上进行躲避、按住 A 不放跑到贝思身边。 连续接 X 进行政治,如果当前的血格血还很多。 无法降至最低的话最好不要故也太多次,否则会 独反去。 路当前面格打空时会发生过益。 螺蛳件

Rana



急扯断贝思的毒气供给臂,之后才能进入到下一阶段的战斗。第一阶段只是单独对付贝思第二阶段小丑会放敌人下来帮助贝思,并且贝思还会投掷大石块。在不忘记嫁闪的前提下优先消灭所有小兵之后再专心对付 BOSS、第三阶段是第二阶段的加强版,小兵更多。另外,一二阶段结束时贝恩会碰地攻击一次,范围判定只要问远方快速翻滚垛避开即开



随着他图中央intensive reatmer 的红色 圆点煎衬,翻过旁边的围墙进入山涧 冰涧中生 来。滑行下来到蝙蝠洞穴 Jatcave'。

蝙蝠使取得新道具蝙蝠爪,可以抓取远距离的物品和敌人,还可应用来拽开高处通风厂的盖子,再用钩爪进入。在蝙蝠洞穴另外一边用蝙蝠 下拽掉对底的上"箱子 踩过去到日下水道 Od Sewer。

下水道主枢纽(Man Sewer Junction)场景中需要在平台间跳跃,走过倾斜的长立柱至上层,有些墙壁上有红色的细条裂缝。可以跳起来扩往向外移动。通过两条长柱后到顶层Surface Acness / 地表通路 / 炸开调罐跳过深沟,开门间到地表。下一个目标是 Acktam

Manson、阿克汉姆大厦,,丑在场景内布置 了很多狙击手,进入低度模式了以看到狙击手的 隐蔽位置。红色 ,优先解决。



阿克汉姆大厦

无去从至 1通 、使用钩爪来到房顶、拽下通风管道的盖子、再次使用钩爪进入。干掉Mansion Entrance Ha 大厦人口大厅 下方敌人尼,正前方的大,被挡住无法开启。抬头看通风管道和其上方的天花板,钩爪上去拽掉盖子进入,来到 Man Hai 主厅 ,得知,丑也在寻找 Young,蝙蝠侠要赶在,丑之前找到她。进入在边 both Corridor 南走廊 、 路前进到





- Arkham Mansion -

争。prar,图书馆》,消灭 群敌人后进入图书馆右侧房间,开始?分钟倒注时。到上层,通过曲折的通风管道来免最上层,使用飞镖割断吊灯绳子,吊灯砸破地板、救出了人质。但是得知roung已经不见了。



回到Main ra, 西方进入West Ang Corridor、西走廊)。杀死面前的敌人后,得知他们脖子上带着特制的目杀项圈,之后可少升级飞镖的新技能:声波蝙蝠飞镖(Sonratanas,前行至Arkham records Huon、阿克汉姆记录室,杀死所有持枪敌人后解救警卫,得知 voing 的办公室所在位置 地图标记取号,上为进入North Corridor 北走廊),通过曲折的通风管道到达 Dr Young s Office Yang 医生的办公室)。保险箱已经打开,有看电脑上的录像得知 voing 自己已经先一步拿走了自己

的实施记录。进入侦查模式扫描墙壁上的保险箱获得 Ying 的指数。 Fiorace 通话后得知餐方已经找到哥谭市的炸弹,那只不过是赚服法,上丑真正的目标是阿克汉姆,办公室另外一道门被敌人打开,消灭敌人后回到 Marmal、王厅,跟踪指纹重新进入 South Chridor(南走廊,再火来到。 prary、图书馆),调查书架上的书找到 young 记录公式的纸条。蝙蝠唤销毁公式后,上丑说 young 已经被 Zsasz 绑架到夏普的办公室内,现在要去救她。





从图书馆新开的门进去,进入蝙蝠侠的第 二次噩梦、讲述布魯斯小时候的经历、Cr me Aley (犯罪小巻), 看完电影后父母被歹徒枪杀。 这是布鲁斯成为蝙蝠侠开始他永远的 报复"的 原因。走到心巷尽头,再次遇到稻草人,依旧是 躲避他的目光,这次需要用到蝙蝠爪抓来道具作 为掩体。一路躲闪,杀死骷髅敌人,到最上层用 蝙蝠灯照稻草人逃出噩梦。



噩梦之后蝙蝠侠出现在 Main Har 上方的 钟表间, 割断吊钟的绳子, 从缺口跳下, 大钟



正好将通往 East Aing 人口的铁栏砸开。进入 后出玩使用电棍的敌人,正面直接攻手会费血, 需要先用は隆い其核量、之后绕到其粤后攻も オー」 J. 进入夏鹤的办公室、Zsasz将 rrang 当做人质,蝙蝠俠不能轻易靠近. 蹲下靠近墙 角按 A 进入 Corner Cover 模式躲在 8壁后面, 选择飞镖,按LT瞄准,当Zsas/露出来时会 出现锁定圆圈。抓住时机按RT扔飞镖。 正结 集战は。

roung 获救后说出实情, 虽然开始她是收 了, 丑的钱帮他研究病毒, 但是当她知道病毒



要用来创造怪物军队时,她畏惧了,想要收手 却为时已晚, 1 丑是不会妥协的人, 他不会让 roung 轻易摆脱自己的魔掌。现在小丑有了病 黄和公式、但是需要到Botan ca Garden (植 物园)的 Ttan Product on Facility (泰坦工 业设施)进行他的工程,当 Young 要打开墙壁 上的保险箱掏出通往设施的必要通行道具时, 保贴箱上的绿色笑脸说明它早已被小丑打开过, 保险稍在瞬间爆炸, Young 死于非命。调查夏 普办公室地上的据杖头(小丑女抽夏普时断掉 的部分),获得夏普的 DNA 后眼崩线索前行。

监狱

路跟踪夏普的 DNA 来到 搞狱,进入 Man Ce, 8 x 主空区 区里的囚犯都中了鲞气 进入 he-Green Mile (绿里) 见到霉藤女。

进入 Security Control Room (保安系统 控制室が、小母女放出毒藤女、蝙蝠侠解救専 普。之后会有一种冲过来抱住蝙蝠侠并持续费加 的敌人、当他靠近后按义反击之后倒地迫击即



Ponitontiary -



可,如果被抱住需要连按A挣脱。得到密码破 解器 (Cryptographic Sequencer), 从此就可 以解除阿克汉姆的所有保安系统。下面的目标就 是摧毁 Botanica, Garden (植物园) 的 I tan Production Facity (泰坦工址设施)。到 Man Cel Book, 小丑女出现, 地面有电, 立刻钩爪 跳到上层,下掉。丑女派出的敌人后到上层左侧

破解密码解除电力。

进入Guard Room (守卫室),这里要从心 丑女手中解救?个警卫,一共要解开3个密码。 首先解开连着电线的控制台,用飞镖割断绳子救 下一个警卫后开始倒计时?分钟,所有警卫都救 下后有 30 秒时间解开大门的密码逃出去。

回到 Main Cel Bock, 走右边的门进 人Controlled Access (受控访问间)。跳 下来通过刚才解码打开的门来到Extreme near enation (极端监禁室),这里有3个平台, 会轮流放电,会有数量极多的敌人出来与蝙蝠侠 交 # . 边打边跟着他们在平台间移动就好 按住 A 跑就能翻过围栏),将所有敌人全部消灭后抓 住了小母女,她会坐在牢房中不停地哭泣, 面进 入侦查模式查看她的状态却是——镇定(Cam) 疯狂的家伙。到小丑女刚才释放敌人的地方, 下层的桌子上有秘密地图。从监狱出来后直奔 Botanical Garder (植物园

进入植物园后到 Botan ca Glasshouse (植 物温室〉,这里空间小,敌人密集,比较难对付。 进门后先径直上前背后偷袭上楼梯的敌人。之后 钩爪到上方石像,因为敌人都是人盯人,所以先 用飞镖打晕一个,滑行飞踢另外 个、

Botanica Gasshouse 右边]到 Statle Corr dor (雕像走廊 , 进入G 158ho Se Generator Room (温室发动机房 , 打倒所有 人后救下 Carl Todd。解码墙壁上的控制台,解 除地面。下连着的炸弹。钩爪到上层, 升级过 Cryptographic Range Amp fler的话可以隔 着保安系统解码,进去后取得秘密地图

走 Botan dal Glasshouse 正前方的门到 Fooded Corrdor (被水淹没的走廊), 小丑炸 毁通道,只能走通风管造追赶 水管道出来炸开 t 简 壁 来到 Abandoned Chamber (废弃的密室), 跳过几个平台,抓住边缘移动,飞镖割断绳子放 下铁网通过,开门经过 anded Corndor 到达 Aviary (鸟禽

植物属

Rotanical Cardon



文里不能被敌人发现,也不能附便杀其他敌人,一旦有人发现蝙蝠侠已经到达该区域,人质就会被杀死。所以 定要先杀死控制间内的敌人,首先钻左边的通风管道向上,出来后可以看到控制间,从左边飞下直接落在中间的平台,这样就跳过了?个敌人。从平台连接的下后等巡逻的敌人远离控制间时用钩爪抓住其身后的围栏飞过去,爬梯子进入控制间,这时候被发现也无所谓,放倒操作拉杆的人后达成目标。消灭所有敌人救下人质。跟着小丑女的线索找到目标,打开墙壁上的盖子发现控



制台,解码后打开了旁边的石厂。 通边石门来到 tanking ton acity.



い丑向两个士兵注射了毒剂,他们变成与贝恩相 心的战士 泰坦巨人(Titan henchman)。



经过风息的试验后、泰坦巨人已经升增量产。同时出现两个泰坦巨人、主要的战法和风息相似、董力冲锋准备动作时用飞镖干扰、之后上前进攻,不同的是、一格血费完时会跪在墙上进入较晕状态。这时候上前接攻击震(秦倒地退击)就会躺在其背上。他会漫无目的地挥舞手臂,可以用左摇杆控制前进方向、让两人自相残杀。几秒种后会被挣脱。再次准备使用飞镖。最后一格血费完后无法骑乘。上前连秦人攻击会发动结束技

使用绳索发射器。先到门右侧的凹室内得到收杯,之后穿过正门回到 chaded Chridon。使用绳索发射器通过长长的沟壑





来到 E zabeth Arkham Gasshouse(伊丽莎白阿克汉姆温室)见到毒藤女,在跟她讲清事情的危险程度后(尤其是对她也不利),毒藤女告诉了蝙蝠侠重要的信息 ,愿地下的Kiler Croc's Lier(杀人鳢的巢穴)里的 株古老植物可以抵抗泰坦毒产的力量,蝙蝠侠要过去带那种植物的孢子出来。

「回到 Classions Entrance(温室入口) , 行蜂放了泰伯毒剂的力量, 地色出现裂口, 跳

下去从另外一侧主来出植物园 场景印多了 种带毒的植物孢子,靠近后按 A 雅設



先要到 Arkham Manslon(阿克汉姆大厦)与 Aaron Cash 对话,大厦中也都是毒气,使用绳索发射器在中上层穿行,Man Ha,可以从左侧的铁走廊耸过,一Cash 对话后得知要想到 太下 er ('oc's Lar 、永人鳄的巢穴) 必须通过 tels ve Teatheit。

、丑派了狙击手行在 miens ve Treatment 人 1上 年阻拦,蝙蝠快需要到一个同样局的平台 上使用绳索发射器才能到达。



从,ent at an 3,stem、通风系统)的通风管适口处看到小丑已经让手下在石像上安装了炸药。不过还是可以钩爪上去,触响炸弹的警报后了领人走就没事上了。这里的敌人比较聪明,而且都有枪,首先在通人口边缘飞扑一个敌人,干掉一方数钩爪石像跑开、等敌人慢慢走过来转过自后慢怕跪下去偷袭也可以。。之后利用液体

炸弹涂在敌人的必经之路上并引诱他们过来自动 触发炸弹爆炸的方法比较好 (需要升级),引诱敌人的方法就是直接扔飞镖,一般等他们醒后就 会冲着你所在的位置跑过来了。最好不要引诱同层的敌人,因为他们可能会离很远就发现你并射击,站在一层走廊上引诱下方敌人比较好。也可以直接近身战斗,但是稍有困难,可以多使用飞镖和钩爪,将敌人的武器搞掉就容易对付多了。消灭所有敌人后破解中央房间的安防系统打开门。

第三次服勢,蝙蝠侠变成了小丑。回到开篇的一幕,小丑开着蝙蝠车押送蝙蝠侠到阿克汉姆,推着束缚车在ntens.ve reatment中前行,蝙蝠侠的精神回到自己的身体。已经被束缚。稻草人由现,进入虚划世界。先要使用绳索发射器到对面,之后一路向前,仍且是用蝙蝠灯照射稻草人。之后算是进入与稻草人的决战,其实就是尚灭几波骷髅敌人,其中大个头的骷髅人和贝图相似,只要在其准备冲刺时扔飞镖。命中后他冲撞到墙壁就会散架。追踪稻草人到 Secure rans t 最下层,进入旁边的控制室消灭一个敌人。破解墙壁上的安防系打开稻草人电梯上面的防护。这个电梯通道下来后消入所有敌人。在旁边的房间中取得秘密地路,进入红色的门。路向前到达长1er Cr(2000年3000。



就快速停下来, 等声波稳定继续前行。 收集所

有的孢子后要返回入口,不过不用担心,蝙蝠

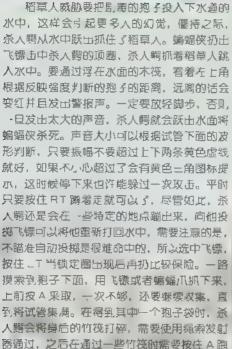
侠在进来时已经在入口安置了声纳发射器,仍

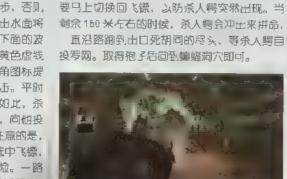
旧根据左上角的距离数字判断路线是否正确。

这里 定要小心前行,路很长, - 旦失败就要

从新开始。所以,每次用完绳索发射器之后都

使用终极蝙蝠爪拉掉墙壁。钩爪上去后消灭敌 完成保护控制室的任务。桌子上有秘密地图:





回到蝙蝠洞穴后将孢子放入研究设施, Orac e 会帮助蝙蝠侠做一些测试。这时候奉滕 女伸出了触手, 任务变为阻止霉藤女破坏小岛。 过场动画后, 蝙蝠侠得到终极蝙蝠爪, 一次可以 发射 3 个钩子, 之后就可以远距离破坏薄弱的墙 壁。之前来的路已经被毒藤女阳挡, 洗中终极幅 蝠爪、瞄准墙壁出现一个圆圈时发射。

拽塌墙壁后使用钩爪到上面, 通过滑行从另 外一侧回到 Ord Sewer, 一路向北, 回到 Main Sewer Junction。与Orace通话得知小丑要 病毒排放到污水中,这些污水会流入哥潭市的河 水中, 现在要阻止有毒的污水排出, 需要关闭东。 西两个水泵、并且保护水泵控制室。 肥到上层,



West Pump Room (西边水泵室) 有 6 个 敌人,先滑行飞踢装备了武器的敌人。都消灭 后破解两个控制台停止水泵工作。

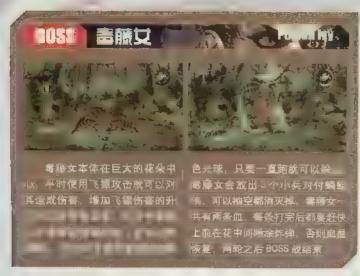
East Pump Room (东边水泵室) 敌人较 多。可以消灭一个敌人后躲在如图位置的地下 通道内,等敌人敬去收拾落单的,继续回来躲避, 当然方法还有很多, 玩家可以自己尝试。



完成,个任务后回到压力控制权组 (Pressure Contro Junction), 小丑会放出一 个泰坦巨人和数十个小兵(轮批出现)。 先在地 面喷涂一两个炸弹可以炸倒一片。还是要以攻击 巨人为主,巨人费掉一格血后会跪在地上,骑上 去可以将场景内大部分小兵放倒。全部消灭后向 北走,再向上引爆重锤后降下阻碍的电梯、继续 向上。回到小岛表面到植物园,对战毒藤女。



动才能安全通过,通过后(没有按A的提示时)



出门后就要迎来最终战了。要到Penitent ary (监狱),直接走上方 的通路是无法通过的,需要先到 Arkham East,再经过北边 Caves (洞穴) 侧的通路到 Arkham West (阿克汉姆西区)。在 Penitent ary 人口处 会有很多敌人拿着牌子欢迎蝙蝠侠的到来,推门进入走廊也会有非常多的 敌人,他们不会主动攻击,所以这里可以不管他们直接进去打小丑,但是 如果将门里外的所有人都击倒可以开启一个成就, 而且这里人很多, 如果 之前没有解开 40 连击的成就。可以在此处尝试。进入 Pen tent ary 后与 小丑展开最终决战。



Challenge Mode

在挑战模式中使用。于始桃战时选择服装。

事子無效無差不以來的三分音樂。不能 即這個。他就是一次不分簡單。或有時間不知 與是主義的合理事故學。他中國與於實際取得 原件此說無可,便有面於解析。惟行於故故論 承認得其學與論則論。惟其常有不同的意學集 一定是公司法律。惟實法是的是一種公字學 的技能是於常計算的 **确定中使等**的编辑快到 能力和单次游戏中的为**多情**型 也就是说是好 在单大概或中把某种独介金额办识局两条线线 计是有效单行的如两个高速等。 会小一五章 等,编辑飞探连由、特殊连击进化这些是感觉

战可撤倒



The state of the state of	-
3×	00
4×	250
5 x	500
6×	1000
7×	2000
8×	3500
9×	6000

按照分数获得途径分析, 取得最高分的 基本思想:

- 1 争取无伤,并尽量在每一节得到较高分数。每节无伤加全无伤 共有 7000 分的加成,拿第一关来说,18000 的要求只剩下了11000。
- 2. 争取战斗中达到最多样化的攻击。 对于前期的战斗挑战,前2节的敌人非常少。 不可能实现完全多样化,但是如果仅仅是后 两节达到9的多样化就可以得到12000分, 这就要關练掌握每种攻击技巧,并有灵活的 思维穿插在战斗中。
- 3 争取最大连击,并在连击中使用除普通攻击之外的攻击方式终结敌人。这点非常重要,每个敌人如果被单拳击倒,那分数可以忽略不计!倒地追击动作持续时间太长,多人的情况下基本没有使用的机会,所以A·Y的必杀技成为首选,到6、10、16这些临时都尽量先用出必杀技,因为早用掉可以尽早开始下一次计数;当人不多或者将一个敌人打到较远的位置,就可以滚过去使用倒地追击了。如果能在这些的基础上达到全连那更是再好不过,不断连击击倒敌人得高分,最后再加1000分。
- 4、翻滚的重要性!推摇杆按两下 A 翻 过敌人头顶,既可以躲避敌人的任何攻击、 又可以争取时间仔细观察战场情况,最重要 的是不会让连击中断!所以一定要善于使用 翻滚。
- 5 飞镖和蝙蝠爪,可以适时使用飞镖和蝙蝠爪,前提是升级了飞镖连击,实际战斗用途不大,贵在可以增加多样化1 蝙蝠爪一定要在确保身体左右和后面没有敌人的前提下再使用,否则就成了其他敌人的靶子。

潜行旅员

Prodator Challenges.

在**是一种的**种种,是一种的一种,一种,是一种的一种的。

MIND YOUR HEAD 使用飞镖攻击敌人 倒地后追击

AL、GLY 使用蝙蝠州将高处的敌人拉下来
OVER THE LEDGE 机住走廊的围栏器吊 等敵人从面前走过时接 Y

ROUND THE BEND 在墙角等放人巡逻经过时按 Y 偷袭

-MASH _ANDING 从玻璃制成的天化板两锅处直接解决下面经过的放人 PANG T ME 在石像上悬挂(B,有敌人从下方经过时按 Y(需要相应技能)

BREAK YOUR FALL 只剩 个敌人时他会进入恐慌状态 使用 Sonic Batarange 将他引到中间的办公室中 站在房顶的玻

- 調土 | 画 | 等他经过的时候落下攻击得到搬章

WATCH YOUR STEP 使用炸砂炸改入 CROWD CONTROL 号 爆炸弾炸到 3 个敬人 GRATE MOYES 在地面下通道を全属差子下等背赦人经过时偷袭

THREE FOR THREE 在 面寄轴的墙壁上喷涂炸弹 5 螺炸弹时分别炸到敌人

BREAK THROUGH 当放人在玻璃窗后面时 用可以直接穿过玻璃的绳索发生器飞过去踢到敌人

AER A、ASSAULT 骨行飞踢后倒地追击

CHAN REACTION 使用绳素及射器羽杆树踢倒 2 个敌人 THREE IN A ROW 用 只飞镖命中一个人 需要 場控轆螂飞網 技能

SONIC BOOM 使用 追波中击蝙蝠飞镖" 弄晕 个敌人

 PHE MAG C NUMBER
 使用复数飞镖 TR-PLE 次将 个敌人击晕

 KICK OFF
 使用端索发射器滑行时将一个敌人端下离台

 #T AND RUN
 使用普爾攻击命中敌人一次 最后 人科用

WO FOR THE PRICE OF ONE 使用终极蝙蝠飞拉下头顶薄弱的天花板业上面的两个敌人落下来

SHOCK TACTICS 故意让敌人发现你 暴后 人再取得

FAIG OF WAR 使用线板编辑爪将三个敌人同时拉下高台

Riddler's Challenge

出谜人的挑战是游戏的收藏要素,一共240个,全部找到是要花一番功夫的。挑战分为6种,这些挑战都被详细地分到9个大场景中,每个场景基本都拥有6种挑战,数量不同,可以在菜单的RDDLERSCHALLENGE中查看。未解开的谜题会现实为各自的图标,解开的谜题会显示为蝙蝠图标。未解开的图标上有钥匙图案的代表这个挑战解开后会解锁一些游戏内容,包括人物的传记、挑战模式新关卡等等。

很多隐藏要素的位置都比较隐秘,需要特殊的道具、装备和技能才能排除各种阻碍到达目的地,比如较高的平台需要使用钩爪飞上去,

较远的高平台可以使用绳索发射器,被薄弱的 墙壁挡住的地方需要终极蝙蝠爪或者胶体炸弹 炸开,拥有保安系统的门需要使用解码器解锁 开门。有些密码锁被保安系统隔开,这又需要 玩家升级"密码破解器有效距离"从远处开锁。 这些需要解除的机关在侦查模式下非常明显, 在寻找隐藏要素的过程中 定要时刻记得使用 侦查模式。

玩家可以在流程中收集各种隐藏要素,但是不走回头路地 路进行下去肯定不能在路上将隐藏要素收全、需要玩家在取得特殊的装备之后再回来收集,所以玩家可以先痛痛快快地将流程打

完,在通关后首先取得所有的秘密地图,看着自己的地图。寻找所有问号,因为蝙蝠侠本身所在位置在电子地图上有很明显的标记,所以大部分比较容易找到的隐藏要素都可以根据菜单中的地图轻松找到,那些不知道如何取得的要素可以查看后面的地图攻略,虽然有240个,但是收集完成率达到100%并不是一件困难的事情。要注意的是不同难度下的隐藏要素收集是分开的。

以下将给出总共 240 个隐藏要素的收集地图,分为 9 个区域,玩家可以与自己的秘密地图配合查看,见出了所有隐藏要素的取得方法,所有的"谜语"都有一张截图提示大家扫描的方向。



RIDDLER'S TROPHY 出谜人的奖杯

出谜人将绿色的问号奖杯被藏在阿克汉姆疯人院的各个角落里 需要玩家仔细搜索才能找到。



RIDDLE 谜语 谜语是出谜人的代表,基本上每个独立的小场景中都会有一个谜语 谜语的谜面是出谜人精心想出的 这些谜语都和漫画、动画、电影的故事有着紧密的关系,它们的谜底都是故事中的人物或特殊的事件 并且以一些实物的形式出现在当前蝙蝠侠所在的场景中 如果这个场景中的谜语还未解开,进入场景后会在场景名下直接显示出谜面。当找到谜底所指的事物时,对准谜底长按LB键进行扫描(SCAN)就可以解开谜题 如果谜底在扫描视野中但是离得太远或者看不清物体就会提示TOO SMALL,这时候可以走近并按下LS 放大视角后对准谜底物体扫描。出谜人有时候会针对一些谜语进行解释 帮助玩家理解谜面,在玩家解开谜题时,出谜人会讥讽或者挖苦玩家几句。还有一种需要玩家组合的巨大绿色问号,只有在侦查模式才能看到问号的图案 其中弧线和点是分开的,并且处于不同的层面上,需要玩家站在一定角度将问号的形状组合好并按住。B键扫描后取得 一般情况下都是站在"点"所在的位置拼合问号。



所大审查磁带



JOKE'S TEETH 小丑的假牙



CHRONICLE OF ARKHAM 阿克汉姆编年史



SECRET MAP(MYSTERY)

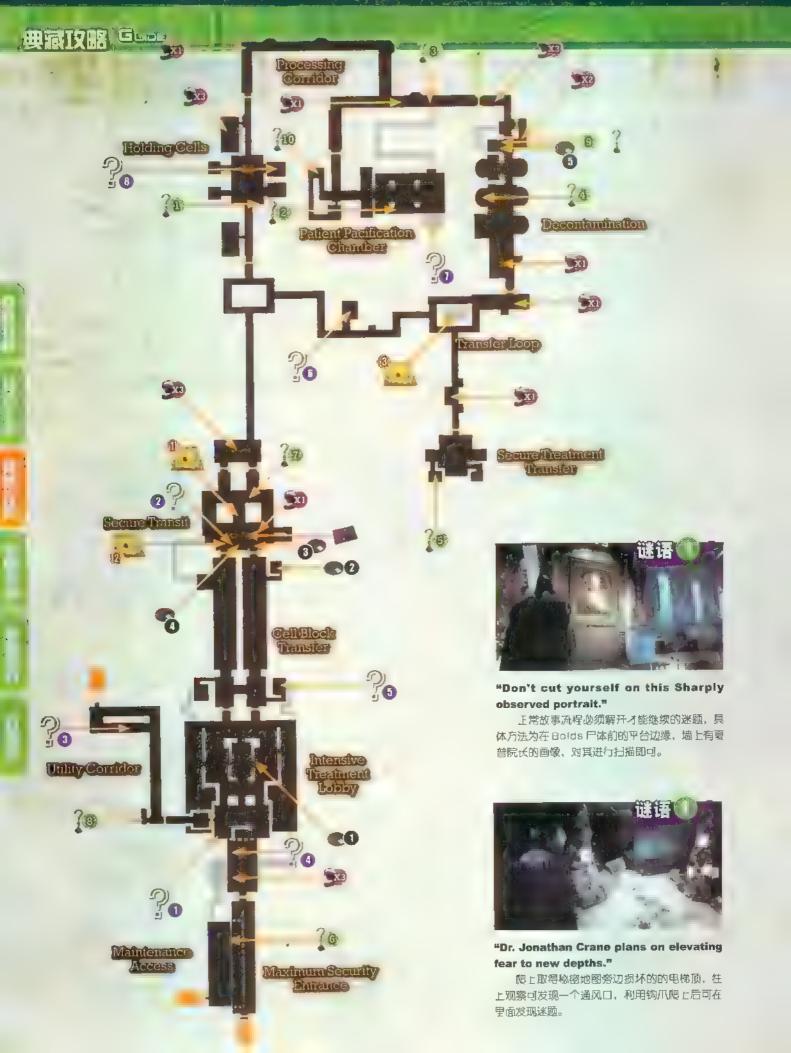
秘密地图

阿克汉姆疯人院会对到这里的病人(囚犯)进行审查,指派医生与其对话。这些记录对话的磁带散落在小岛的各个场景内 蝙蝠侠捡到后可以在人物传记(CHARACTER BIOS)菜单中收听。只有一部分出场的重要人物有相关的磁带。

这些在小岛上四处乱蹦 发出咔哒咔哒的声音的假牙是小丑丢出来的小玩意 它们没有攻击性 一般会两二个在一起出现,使用蝙蝠飞镖可以将它们打碎。每个大场景中有 20 个假牙,打碎 5 个、10 个和 20 个分别可以解开这个大场景的一个谜题。

在阿克汉姆疯人院所在的小岛上,在一些奇怪的石板上有昆虫的雕刻图案 这些标记被蝙蝠侠找到并被破解,于是玩家可以听到一个名为"阿克汉姆之魂"(THE SPIRIT OF ARKHAM)的声音,一共有 24 块,前面的 23 块分布在场景中,会在秘密地图上标注出来。第二十四块石板在收集齐前 23 块之前是不会出现的,当得到全部的 23 块石板后到 Penitentiary的 Security Control Room,也就是小丑女之前关押夏普院长的房间内 地上有圈状的特殊符号,扫描后即可取得最后一块石板的信息。

每个场景中都有一张秘密地图,在RIDDLER S CHALLENGE 菜单中现实为"神秘的事物"(MYSTERY),一共 9 张 找到地图后,对应区域内的所有未解开的谜题的位置都会被标注为一个个按"无限符号"旋转的绿色小问号,因为问号是旋转的标记,所以并不能指出精确的地点。但是有了大概位置就轻松多了! 当然,部分秘密地图在一开始是无法取得的,多数都需要随着流程的进行,取得相应的特殊道具后才能到达这些隐藏的地点得到秘密地图 有了它们,再对应菜单中挑战的提示,240 个收藏要素就不难找啦!



强化治疗中心 INTENSIVE TREATMENT



在故事流程第一次噩梦后,跳下电梯通道,在旁边2楼的房间的桌子上。

奖杯 1	在地上的通风口进入可以找到。
総称 2	通风口内 很容易发现
奖标 3	于图示位置房顶上有 递风管道 进入后右侧。
奖杯 4	打开地板上的窗口 进入后可得。
类杯 5	在该房间的地上。
奖杯 6	进 1后 从地上局眼的通风管道行进 破坏 通风口后进入可得。
奖杯 7	跳下东面被毁坏电梯 在其附近向上望利用钩爪都至 LEVEL BB 的平台 在平台望对面边缘跳 攀爬至 通风管道利用钩爪跃至 LEVEL B6。在 B6 两个电梯槽之间可以发现 个可破坏的通风口 拽下后跳过去可得。
葉杯 B	限示位置进门后有一可炸开的墙壁 利用胶体炸弹炸开即可。
総称9	打开电子]后 利用梯子爬到上层取得。
奖杯 10	墙上有 通风口 拽下进入发现
磁带 1	在场景中央房间的桌子上。
磁带 2	此处需要升均技能远程解码才可以解开电子 1 上楼后在桌子上取得。
磁带 3	于损坏电梯底层楼梯上楼后在桌子上可发现。
磁带 4	在电梯区域一系列攀爬后 到达顶层 在旁边的楼梯上去在桌子上。
磁带 5	利用编码器打开电子]后在桌子上。
石板	于西边电梯顶部歇下 在左边有一个非常靠近顶部的平台 滑翔到该平台后前行可发现。
右板 2	在取得石板 1 后 继续在通道内前进 然后跳跃到 LEVEL 84 在 84 层有一通风口, 胞出后有两端可破坏的墙 炸开其中一墙后可得。
石板 3	于图示位置往上观察 可发现一个通风口 利用蝙蝠爪视下进入可得



"You don't know Jack about Gotham.
Tune in to find out "

在男厕所那边前进,然后可以发现一张椅子上面放着一个头盔与一个收音机,墙上还有一个水桶。此时对准椅子扫描,即可解开迷题。



"A puzzle has many sides, but only some are visible "

又见问号组合迷题,在图示位置中央的房间, 打开侦查模式,有一扇窗户和窗外的远处的一点 分别,可组合成一个问号。这里对拼合的要求比较 严、虽然多次调整位置并扫描。



"Hook up with the relatives before you're transferred out of here."

利用编码器打开图示位置的电子门,上楼后 按下RS 对准桌子上的照片,扫描后解开。



"A top hat and tails is the only dress code for this party in the North "

在图示房间内扫描墙壁上海报即可。



"Even I was shocked when I saw how Maxie Zeus was treated!"

图示位置有可炸毁墙壁, 炸开后在**牢房里扫** 描可解升。



"Where would you find my home sweet home?"

扫描华房即可。

4 14

阿克汉姆东区 ARKHAM ISLAND, EAST

Ganical Garden

ARKSHAM BAST

"The legacy of this island has been well and truly buried."

在植物园旁边的墓地群有一与众不同的坟 a、表下形。对准基碑上文字扫描。

秘密地图

图示位置的悬崖边缘平台上

製杯 2 在中卫塔牟顶部。

在萬地群的一间破日木屋内。 奖杯 3

契标 4 在图示立置的地上

在取得奖杯 8 的建筑中间的夹层八广场的长椅上。 **奖杯** 6

在图工位置的建筑最顶部取得。 奖糕 6

奖杯 7 在钟楼的顶部边沿上。

打开侦查模式 可发现地上有可性毁的地极,炸开后取得。 12水 8

契杯 9 与取得秘密地图相同房间内的地上。

在取得奖杯 7 后 在原地往下观察 即可在 2 个屋顶之间发现它 然后滑翔到该位置即可。 奖杯

在与取得磁带 2 相同房间的地上 **业料** 11

磁带 1 在计卫塔的桌子上。

取得磁带 后 合守卫塔铁桥直走 用编码器解锁电子门 在房间桌子上。 面对植物园接梯 在楼梯的右侧 有 地可炸毁的] 炸开后扫描

在图示 ARKHAM MANS ON 的增璧边缘 在围栏的里头 比较隐蔽。

"Gotham's greatest family towers over the city."

在图示的悬崖边缘, 往远处岛外建筑望去. 可以发现一个巨大的 W 字母标注的建筑, 按下 RS. 对准该大厦扫描即可。



"My challenges appear to those with the correct position in life."

疯人院东区最高建筑物钟楼, 在顶层没有钟 的 面,打开侦查模式,可发现又一个问号组合 迷题。利用地上的点与地面上的巨大问号上半部 组合后扫描可解。

阿克汉姆北京

ARKHAM ISLAND, NORTH



"Tweedledum and Tweedledee SAW it, can you SEE it?"

直往北走,扫面北面的大门前两个放着帽子的跷跷板



"Let's face it, there are two Dents on the wall."

解码器解锁后进入北区中央的一座房子,扫描一堆"Vote Dent"的海报。

奖杯 1	飞上 图示位置平台即可发现。
奖杯 2	在進勤3 口约左平边地上
奖杯 3	在取得秘密地图的 2 座房间之间 地上有一块可破坏的地板 炸开可发现。
华杯 4	在蝙蝠车西北的丫望塔顶上
奖杯 5	首先 你需要爬上东面的守卫塔 然后往北观察即可发现 然后利用跳跃后的滑翔到达该
奖杯 6	在进入取得石板 2 通道的人口处往上 6 即可得到
奖杯 7	一堵可炸毁的(1) 在里面,
奖杯 B	用钩爪到达 然后用远程解码破坏电子门可得。
奖杯 9	爬上阿克汉姆北区中央的守卫塔 使用绳索发射器到西边废墟的顶部。
奖杯 10	西边区上方的。面海弱墙壁。使用终极蝙蝠爪破坏后飞爪上去取得。
奖杯 11	在取得 PIDDLER TROPHY 5 的下方有一端可以破坏的墙 利用终极蝙蝠爪破坏后钩上可得。
磁带	在守卫"望客上的桌子上
磁带 2	与继语 2 在相同的房间内的桌子上。
石板 1	进入蝙蝠车北边的建筑废墟 飞爪到上层平台 右边
石板 2	进入 mens ve Treetment 东南通往 Dead Man a Point 的山洞 跳到桁梯上方的节台 左侧。
	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1



"Now I see it, now you don't!"

在门口处打开侦查模式往上看,可发现一个问号的上半部和下边部的一个点。调整视觉使其拼接成 个完整的问号,然后长按LB扫描即可。





Arkham North,如图位置使用炸弹炸研房顶上的薄弱部分跳进房间取得 Ackham North 秘密地图。



在监狱]口前 有 堵可以破坏的墙 炸开后扫描可铸。

104 12360 SPECIAL

组合成问号后长按,由扫描即可



x860 SPECIAL | "105

扫描停尸房手术架上的瓶子即可。

医疗设施 MEDICAL FACILITY

秘密地图



第一次打败稻草人后,进入 Experimental Chamber (实验仓),桌子上的熊得到贝恩的生平,旁便就是 Medical Facility 的秘密地图。

奖杯 1	2 楼的通道罐内有一通风口、进入后用钩爪副上层、在通风管道内走到尽头踢开通风口可得。
奖杯 2	场景下层图示位置 炸开墙壁即可。
奖杯 3	该位置墙上有一通风口 拽开进入取得。
奖杯 4	房子的顶上 利用钩爪登上即可。
終杯 5	在图示位置通风管道口
奖杯 6	在靠近该位置有 楼梯 沿该楼梯上 一直往上视察 在一电子]前有 个可以攀上的平台 攀上可得。
奖杯 7	在 Senatorium 使用蝙蝠爪将患子拽下 进入后在密室内找到奖杯,
遊杯 B	于盟立位置柱上观察 有可扯下的墙壁 破坏后跳入房间可得
奖杯 9	解开电子 〕 进入图示楼梯 在显眼位置。
奖杯 O	进入墙壁通风口取得。
磁带 1	在底层房间的桌子上。
磁带 2	解并电子) 在 1内的桌子上。
磁带 3	田亦位置桌子上。
磁带 4	场景上层 房间桌子上、
磁带 5	图示如桌子上。
石板(图学拉爾有一可破坏的場整 一種大田描述可。
石板 2	炸开地上地板 进入扫描。
石板 3	- 在该位置往上观察 - 拽下墙壁利用钩爪登上可得。



"Are you going to take your hat off to Harley, Bats?"

在图示位置的通风管道口进入,扫描塌壁上的, 丑海报可解开。



"Is the generosity of our benefactors on the Wayne?"

墙壁上,按下右摇杆扫描 ak CE AAYNE的铭牌后解开。



"TICK! TOCK! News flash! Someone is not getting out of here alive."

在场景下层一间满是骷髅和蜘蛛网的牢房, 对着牢房扫描。



"A question can only be answered from a new perspective. Don't you agree?"

问号组合题,首先,你需要在场景上层炸开可破坏的地板,然后就会显示问号的上半部,下 半部在下层,通过视觉调整扫描后解开。



"Shhhhsshh! Rumors persist that Tommy Elliot operates in Arkham. Can it be true?"

解并楼下电子门,进入?楼后扫描墙上工作表。



在该房间内 = 柜子的门上贴着?张日报纸、对准报纸扫描即可。





阿克汉姆大厦ARKHAM MANSION

坐杯	1	图示位置地上有一通风口 进入可得。
電杯	2	機下雕像正面下的適风口进入即可
奖杯	. 3	高处違风管道内。
\$2.KF	4	有 tomy 的主点通风管道内
奖杯	5	通过、brary 层的智道和秘密通道上到最顶层 进入递风管道取得。
奖杯	6	从图下处面风口进入到序头 跳下下层取得。
奖杯	7	利用適风口进入 上层区域后在图示位置。
奖杯	8	资料柜旁边的桌子上。
奖将	8	破坏并进入该位置墙上的可破坏墙壁取得。
磁告		从地上通风口进入 该处房间的桌子上。
雄带	2	破坏该处墙壁攀爬进入房间 在地上,
磁带	3	从通风口进入到尽头缝下可得
磁带	4	该位置桌子主
磁带	5	解开大]电子钟进入取得。
石板	1	在 Main Ha 的巨大雕像导后往上方观察 在高处有 可攀登的平台
石板	2	攀上 多处
		Trumphine - 111 Trumphine



利用普道到达质层扫描即可

石板 3

"Isn't the Warden too old for a puppet show?"

在取得秘密地图的房间,扫描一个装着木偶 的玻璃柜。



"A game of Cat and mouse can be painful."

扫描装有眼镜的玻璃柜子。



"Our records show that a Strange transfer request was made in this room."

首先破坏电子门,但不要马上进入房间,因为一路上有高压电。切换绳索发射器滑翔到房间内,扫描巨大的资料库即可。



上面有石板 1。

"Did Amadeus go mad, or was he just dizzy?"



"It'll be a cold day in Hell when this Ghul rises again."

扫描该位置停尸房惟—— 異尸体即可



"How do you mask your feelings without losing control?"

在流程中 Dr. Young 的办公室内,墙上有一黑色面具,放大后扫描解开。



"Who is the main man in the main halt?"

该位置墙上有艾登警长的海报、放大扫拼后 解开。



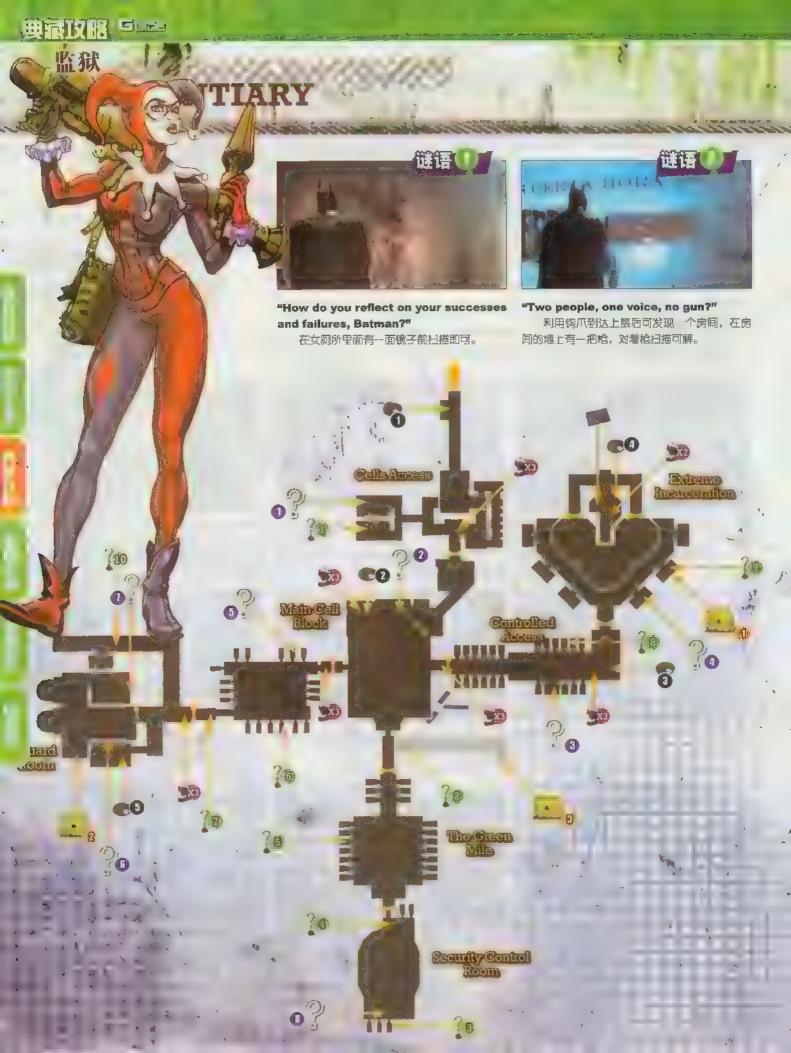
"What does a bird need in the rain?"

该处有一玻璃展示柜、里面有 B 把两伞和顶帽子,引进该柜解开。



"This fiendish puzzle literally appears out of thin air."

擊上國水位置營道上,往下观察可发现问号, 拼接后扫描解开。



监狱。PENITENTIARY

The said the



图示位置, 进入大门后房间内桌子。

奖杯! 在男厕所最后一隔间里。

奖杯 2 圈,位置有 可炸开的辎壓 炸开后在地上

奖杯 3 炸开图下牢房的 1进入可得、

建煤 4 图示位周楼梯上 2 楼 破坏牢房 7口的电子微即可取得。

奖杯 5 图 丁位置牢房的床上。

图工位價率房的床上 安都 6

奖杯 7

在 Guard Room 观察端壁 可发现一个通风口 按下进入走到尽头 Mem Ce Block) 可得到。 在到达取得磁带 的 层房间后 打开临台模式可发现在附近有 堵可循环的墙 炸开機左面的墙 可跳入该车房取得。

北京村、9 首先 进入取得秘密地图房间的顶层 利用解码器解开5号牢房的电子锁 然后下楼进入5号牢房可得。

华杯 0 图丁立置地上,

磁带 1 地图最北面 连接 ARKHAM WEST 大]前的桌子上。

磁带 2 与迷语 2 在厨 房间内 详见谜语 2 畲法,

磁带 3 于图示位置向上望 可发现 通风口 到达上层后在桌子上。

在取得秘密他图的房间内的《楼桌子上

在有2个誊型的房间内 旁边的资料上 磁带 5

在取得奖杯 9 后 李 房内的 临壁可以炸开 炸拌后扫描即可 取得病變上上层炸开墙壁离开 石板 1

这个的取得方式较为麻烦 首先 在取得利用的爪鲱爬到取得磁带 5 的上层 利用胶体炸弹炸开墙壁。之后不可以马

上跳下去 因为在故事流程中小丑的炸弹使房间充满了襻气、先利用终极蝙蝠爪将对面的墙壁破坏 然后利用蝙蝠飞

德破坏对面抽风机的开关后即可进入此区域

石板 3 在取得奖杯 2 后 利用绳索发射器得到对面 在通道尽头可发现 注意在取得后需要利用编码器切断电力才可离开。



"What has four walls, two sides, and one ex-DA?"

扫描图示位置牢房。



"All alone in your cell? Why don't you break the ice with the most dangerous prisoners?"

对着被冰封的 4号大门扫描即可。



"This room is the end of days for even the most celebrated killer."

扫描图示写满日期使条的牢房即可。



"When is something right in front of you but still hidden from view?"

问号组合迷题。在取得的石板 2 后,跳跃到 抽风机开关所在平台(详见石板?取得方法)。 打开侦查模式面向对面可发现巨大问号, 组合后 扫描即可。



"Prometheus, Arkham guards' most wanted and most hated."

图示位置墙壁上有一 PHOME I HEUS 的诵组 令,按下右摇杆对卷后扫描可解。



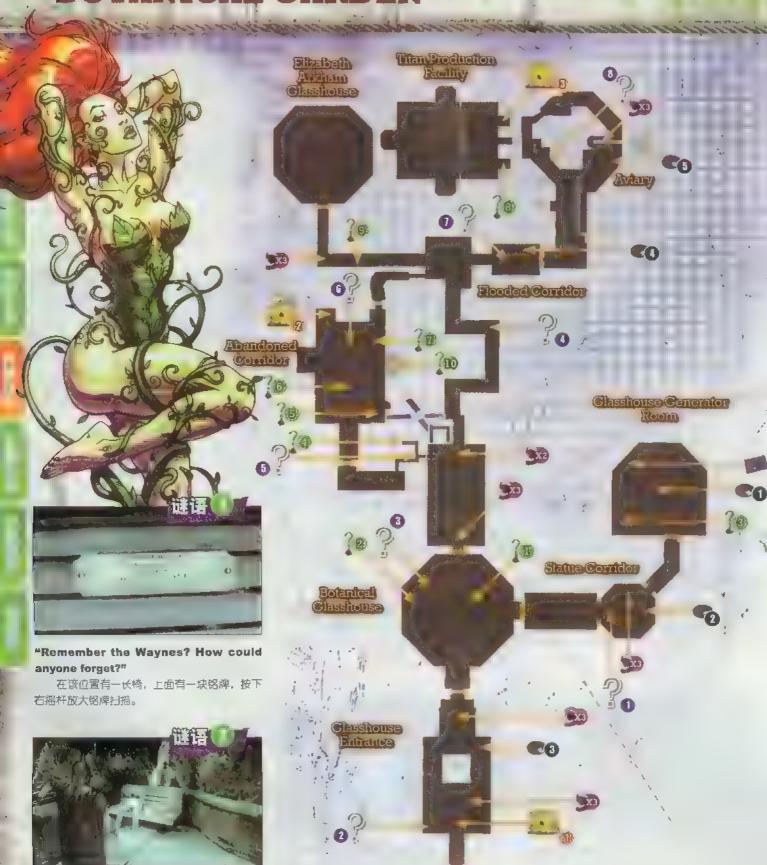
"A case of mistaken identity?"

扫描一绪透明墙壁内有 CLAYFACE 与一个 假模特的牢房即可解升。

植物园 BOTANICAL GARDEN

"Is the number up for these guards?" 扫描坐在椅子上的2个警包尸体即回。

112 2000 SPECIA



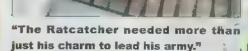
植物园 BOTANICAL GARDEN



在 Glassnouse Gene ator Hoom 打倒所有人后救下 Carl odd. 之后钩爪到上层,升级过 Cryptograph C Range Amplifer 的话可以隔着保安系统解码,进去后取得植物园的秘密地图。

	奖杯	1	镇场罪 2 层的 个地下窗口 (即輪幅使用来隐匿那种) 内。
Į	奖杯	2	该场景底层 炸开一堵墙壁后进入通道取得
l	奖杯	3	在取得秘密地里的房间内。
	享杯	4	在 Fooded Corridor 到达 Abandoned Chamber 的通风管道内。
	奖杯	5	下水道内 需要从水道水的来向进入才可取得。
	- 装杯	6	从底上也下窗口进入甬道到达可得
	奖杯	7	经过 连串逆时针方向的攀爬后到达该平台取得。
l	奖杯	9	利用绳索发射器到达该位置即可取得。
l	奖杯!	9	利用端索发射器到达该位置继可取得。
l	变杯 1	O	爬车场景中央顶部平台 正对图了位置可发现可破坏的墙壁 破坏后利用绳索发射器 胃卵至对
	磁带	1	在底层的电机控制台上。
	磁带 .	?	在图示位置长椅上。
į	磁带:	3	在图示位置长椅上,
	破帶	1	在图示位置改榜上。
	石板	1	在地图南面入口处前行会被巨大植物喷塞 此时往左走可跳下一通道 在通道内有石板 1。
	石板	2	在帽开谜语 8 店 往北观察省 条可攀爬的缝隙 跳跃抓住点缝隙 往左移动后有石板 2。

石板 3 先利用强化编辑爪扯下墙盤 然后利用绳索发射器到达该位置扫描即可,



此迷题隐藏在Fooded Corridor 到达 Abandoned Chamber 的通风管道内,进入通风 管道后你需要注意管道的下方、会发现一个红色 手套和照相机的暗格,很容易遗漏。



"This challenge can only be seen by those with a different view of life."

在场景中央建筑顶层,如图有一问号组合迷题,组合扫描即可。



"Is this a tribute to what a mad dog

在断头雕像前有一铭牌,放大扫描。



"What time is tea time in Wonderland?"

该场景?层图 ri位置,有一套茶具,扫描茶 具解开。



面即可取得。

"Looks like all the king's horses trampled all the king's men."

扫描长椅子上的玩具即可



"There's no closet in the Gardens, so someone is using the roof instead."

在图下位置墙上有一裂缝内有一具广骨、需,要放大扫描。

XARO SPECIAL 27 373



Achievements

		1) 1.0, 1
B n Bang	在简单程度下完成故事模式	51
B gger Bang	在中等难度下完成效學模式	50
Biggest Bang	在困难难度下完成效率模式	50
Party Pooper	在与最终 BOSS 战斗前 画着巨大的小丑头像的 前和 后走廊中有两波敌人 他们不会主动进攻蝙蝠侠 特他们全部击败解开成款	10
Freel ow Combo 5	达到 5 连击 · 在任何游戏模式下。	F,
Frest ow Combo 10	达到10 建亩、在任何游戏模式下)	5
Free! ow Combo 20	p5到 20 连击 在任何游戏模式下	16
Free! pw Combo 40	达到 40 连击 - 在任何游戏模式下》 可以在流程最后的环节 在最终战前的 v at Center 前聚集物 16 个数人等着你完成 40 達击	10
N got Gilder	- 久滑行距离並过 100 米 使用過雾发射器到钟楼 之后向植物區方向得tr	F ₁
Rope -ADope-ADope	将一个敌人吊在石像下面(黨要先学会技能, 之后躲在下展 等另外一个敌人经过附近时用飞镖剧断绳索吓绝过的人【在任何游戏模式下	10
Mano A Mang	在对付泰坦巨人时不使用飞镖等辅助武器 空手结束战斗。可以在对付两个巨人时 三人站成一条线 让较远的冲过来请倒中间的巨人产生顽直	10
Catchi	学会控制飞镖的技能后 将飞镖扔出去并控制它回到鳊蛹使所在位置	5
Freetiaw Partection	完成 次包括 9 种组式的完美违击 (在任何游戏模式下)、见战斗挑战模式中的攻击多样化加成部分	10
Freakahow Rodeo	骑上一个泰坦巨人并且控制他击败 10 个敌人	10
Freeflow Bronze	在战斗挑战中获得 8 个假章	. 3
Freet ow Silver	在妣斗挑战中获得 16 个徽章	25
Freeflow Gold	在战斗战战中获得 24 个 機章	°C0
Predator Bronza	,在潜行挑战中获得8个微章	10
Predator 5 Iver	在增行挑战中获得 16 全徽章	25
Predator Gold	在潜行挑战中联得 24 个撤草	60
Invix bie Predator	不被发现 只便用偷袭 (Silent Takedowns 完成一个 替打挑战	10
Flaye see Freeflove Fighter	不受伤害完成一个战斗挑战	10
Arkham Analyst	完成 5% 田磁人的谜题	20
Crypt o nvestigator	完成 6% 出端人的谜題	20
tiatural Thunker	完成 45年上 17人的谜题	20
Mystery Sq yer	完成 40% 田磯人的谜題	20
Conundrum Crecket	完成 55% 出谜人的谜题	20
Menta Athioto	完成 70% 出谜人的谜脑	20
Riddia Resolver	完成 65% 出谜人的谜题	20
Crack The E Nigma	完成出谜人的全都谜脑	SO
World is Greatest Detective	關 1 阿克贝姆的最大課題 找到全部的 24 个阿克 9 姻編年史石振	20
Perfect Knight	游戏完成仍达到 100℃	75
	以下为种态成就 拉马刚炼组关 东南成文线流程的过程中开启	

以下为秘密成就,均与剧情相关,在完成主线流程的过程中开启 在对战小丑放出的第一个巨人肘不要存活下来 Ma practice Needs More Practice 10 在 Decontermost on 小丑放出毒气 将所有呼救的宁卫和囚犯都救出 共3个1 Leave No Man Behind 10 从 intensive Treatment 逃出 Boin Free 在 Medica Fao Ity 成功救出所有医生 10 Just What The Doctors Ordered 0 成功逃脱稻草人导致的第 次噩梦 Daydreamer Banefu Payhack 击败贝恩 0 进入被 且封锁的 Arkham Mans on Breaking And Entering Recurring Nightmare 成功逃脫稻草人异致的第一次匪梦 10 Zsusz Gut Down To Size ル Zsasz 手印敷出 Young 医生 Shooking Resous 击倒 Zeasz。 25 So itary Confinement 将小丑女抓住并关在牢房中 25 一次贵败两个泰坦巨人 Double Trouble 成功逃脱郡草人导致的第一次恶梦 50 进入杀人鳄的巢穴并成功逃出





Basic Control

	The state of the second state of the second
790U	华州
左撝杆	移动
右锯杆	转动视角
方向键	快速转向前 后 左 右四个方向
RS	进入 退出精确幅 隹
ŁS	视角复位
4	重攻击
X	跳过过场动画
A	跳 收缩机械手臂 悬挂中
В	轻攻击 互动 伸展机械手臂(悬挂中)
LT.	伸长机械手臂 抓
PLL	射击
ı.B	与左福杆配合滚动
RB	按住打开武器菜单 用右辊杆选择武器
BACK	信息業单
START	暂停菜单

查查 在游戏学、各种情况下開个功能器 (ABXY) 的作用会直接显示在厚幕右上角、非常方便。

生命 life

上角的生命世不会显示,原现李顺行的游源一根 会徐徐恢复生命,是伤后画面会变红,伤势越重红色 越深,直到最终死亡。只要躲开敌人的攻击。在一段 **时间内不是到伤害、生命症就会慢慢禁犯。 並順獨加** 色正常时生命就又恢复到最佳状况了

游戏中通过完成挑战可以增加三次生命上限。对应 的项目为(Light Armor、Medium Armor、Manic Armor)。



机械手臂是尔曼忠实的朋友。你可以完全像 兼他的安全性。它是让本作与众多动作就由游戏

養然不同的核心元素。机械予奪中獨有高以書由傳統的義業。對出看那樣

抓住附近的有何。通过收编编章让斯海事快速抵达抓住抽探的位置。另外,则棘手事 还具有很强的攻击性。

Marie Hook Points

屏幕上除了射击的准星外,还会显示 个抓取光标代表你的机械手臂可以抓住 的目标点。这个特殊的光标几乎会停留在 作权要手義事性特征和抽象。其一來被地形 但指制。事例,雖然和大部分的地東环境 **服金套像煎准是附近游戏。模攝**近 的植体的真雕塑造情况和抓取情况。 **电量差进休静准量的。最适合标位的**编

停留在抓取点上的抓取光标有三种颜色 分别代表不同的意义

灰色:可以抓住的物体,但是因为机械手臂绳 震的长度限制,而超出了抓取范围,暂时无法



整色: 假前光标序管的表面再以探察,而且在同 抓取范围内,你可以接上T射出机械手管抓取

黄色: 抓取范围内的可抓取目标, 除了抓取外 你还可以对其做出特殊动作。当学会投掷后可 以梅之扔出去砸敌人

紅色 目标为可抓取范围内的敌人

TANIE Grab Action

当抓取光标从灰色变为带有颜色时。按 LT 體就会将机械手臂的手掌都位放出,由一 根字圆的绳索与你的身体相逢,这时候一定 要按住工不松字,机械字指会卒平抓住目标 表實,绳索紧绷,以下提到的一系列抓的动 作都是基于按住口抓住目标的前提下的。模

宝抓住

以结配伸展 Zip and Reel Out

当有與事務與在緊閉地形并發揮在亞魯 **s使用水油加加作品进业人协进第二条快用**

祖。橫橫霧出长度环門會是家亞和報道與一定 同个可用操能,分别对应收值继承和传展编制 主变体和基础在之间的概要

Grab Technic

整集机正常的失事。华色的技术、使光标学 事为文艺**科教**籍 为了抓着国际当然事主动的 **赎主角掌握,这个过程中按住 计键不松手**

但是因为是在抓取范围外,所以并不 会做出抓的动作。而一旦走进可抓范 闽内村。光标变蓝的瞬间主角便会做 出抓的动作。

在高空连续跳跃的过程中。 避免不小心抓不到下一个抓取点而摔 死。按住 订 第后用准星去寻找抓取点 的技巧就非常实用了,比如,在两颗 空中的地雷之间跳跃时,从第一个地 酒荡起来,松开口"飞出去" 然后立刻

蒋次技进工,并有他推荐领面的规则是下一 **个地震,进入权利可机能高力。你就宋藤地震** 住目标了。



Swing

当主角利用机械予臂悬空时,就可以进行摆落 只要向摆动的预期方向推动左摆杆即可在空中 移动身体,这时候准里的上下晃动也很厉害。摆荡 的最終目的是要松开工。让主角飞出去。实际上是要 按我们预期的想法跳出去,松开 LT 时前摆荡角度决 定你飞出去的速度,速度决定你飞行的距离。你可 以在飞行过程中调整飞行轨迹,可以减短飞行距离 但是不能增长,所以一般都是要以最大速度飞出去

摆荡过程中,摆荡到最高点(量大摆荡角度 6.出去并不能跳得最远。在即将达到最高摆荡角度 前的一小段时间前。主角身前会出现一个重色的思 线条伸向飞出去的方向。有这个标记的时候放开口 可以达到最大《出速度、赚得也量远

挂在高架轨道上的列车、架子上的广告牌等都 可以抓住后连接B體特之機下差。可以扫清道路上 的障碍、確死敌人。抓住步兵敌人时连接B也可以 把他们抓过来,之后可以接Y棘重攻击

ZEZ Zip-Kick

这是近身战斗技巧的一 个动作, 在抓住敌人的时候 连续按两次人體可以发动收 賴绳索并踢向敌人的动作。 对于一些敌人可以造成伤 膏、产生眩晕并有些许贵飞 **秋季。对于林光雅建**2.50

离敌人的方法



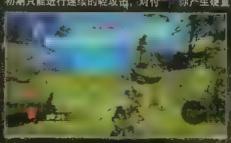
意》。海问金莲的飞牌可以直接将数人有下 **1987年中的北京河南** | 1982年已建筑江南湖

行身が追 Normal Melee Attack

游戏的近身战斗基本就是轻重 攻击的组合,Y键的重攻击需要流 程进行到一定程度才会开肩、游戏 初期只能进行连续的经攻击,对付

一般小兵一套三连轻攻击就可以解 决。但是敌兵大多会掏出电棍对付 **帐。不仅会形体造成伤害。福金战** 你产生硬宜,如果操作不好。不能

> 及时躲开。就会直接 被囤攻的敌人揍死。 游戏初期,在技能没 有完全开启、枪械也 时对付再三个小具都 有可能被干掉。灵清 使用飞踢才能比较轻 松地进行流程。



IX市和沙兰 Heavy Punch and Punch-Up

||中学会量攻击后,組合技巧就稍多了一些。其实

重攻击的最主要用途是挑空,命中较小型的敌人时, 敌人会被挑到空中。这时候按 A 跳起并被 B 攻击空

中的敌人可以将敌人击飞。在比较狭窄或绳长的空 间内。去飞空中的敌人或物体很容易命中其他人。

Death from Above

在认证斯鲁下统 如果高度足够,Y體的 提示会变为 Beath from Above 为了让判定更 容易确定,可以在下清 过程中连续接Y罐。 空中重击是地面范围攻 **造,斯且有吹飞效果**。 专门对付成群的敌人



Whip Spin

· 東非中原鄉市以开灣各華 ---White Spine 同时接下了 和日发动,食消耗主角的全部能 鳳 《慈共六橋』 鄭示在屏幕左下 得杀死一个敌人积攒一核能 **三子放映京由花园比值**》

围绕主角成圆形。对士兵是一击 必然。命中机器人也能造成较大 伤害。在抓住飞行器底部和机器 人背部时(光标为红色时抓) 发 动该技能会得目前抓住的机械敌

Evade

蒙功執運輸操作力決是恢任 (F推动法集制、減量輸給作重量添温光 故的。但是有助于在关键时刻躲避敌人的攻击

Throw

没掷的威力强劲,只能在单人 流程发展到 Add Chapter 2 Pispuig 章节的时候才可以使用 单人模式初期和多人对战中是无法 使用的。得到投掷技巧后, 可以投 掷的物体都会在画面中闪烁, 当 煮。如果你用双眼的直觉就足够判 可以在 Option 中关闭闪烁。

要想投掷,首先要确定该物体 的重量在你的能力所及范围内 先将光标停留在想要投掷的物体 a 接住LT抓住它 接Y鐘将物 体搜到空中(Kital 像放风筝一样 放飞 系统会在视野范围内用一

个三角框自动锁 定一个目标。有 B 整 (Throw 投擲、物体就会 飞过去正中国 稼。——般情况 下。投掷出去的 物体可以秒杀士 兵。对机器人也 可以造成极大的

伤害。没有可锁定目标时、梅向 视角正中投掷物体,投掷的距离 和抛物线的弧度根据物体的质量 不同也会有所不同,精水一些的 物品飞行距离非常遇,接近百米。 当接丫将物体放飞到空中时。 **毗旱地将之扔出去,否则一小段** 时间后物体会掉落到地上。需要 再次放飞

也可以抓住敌人卉将他们放飞 可空中,这时候可以直接射击敌人 有相应成就)。也可以按3奶出 去。 散人会立刻死亡 一颗到的目标 也会受到伤害。



Milita Shooting

排放率--美機模型等計劃。 明续转方法见 養信 峄 精権宏操杆差操相应的债券。圣枪和明 順港一直帶在海上前、東京的多种特殊武器需要 個从業體传送發素:特別一個的形的素化、特殊 武器比于枪强很多。但是弹药数非常有限。单人 模式中只能携带一种特殊武器,紅色弹药可以补 充当前特殊武器的弹药,删大不能超过取得武器 **附約上導整備。通过應繳模執可以提升所有數劃** 的性難。

普通状态下,不管主角面向那里,都会向春 **医角膜中的波旋转术。但是准是很完,每种政策**

的推測更和信言基準也不同。 雅 伊 雅 甲以进入 精确瞄准(狙击枪为打开狙击统》。这时候主角 行动速度变慢并会一直面对准星方向瞄准。这时 候射出的子弹仍然会散开分布在准星内。但是比 普通状态的准确度高不少 在精确瞄准中才能更 容易地構美

🌉 游戏中没有热弹夹的设定,榴弹枪和狙击 枪每射击一次都需要做上弹的动作,以下提到。 响"捷商上弹速度",其实质就是增加武器的射



发射模式:单数 生产高,Drayton Arms Gompan

和其他精弹发射器相同,准是为她物线量 成 发出的精弹和手贯攻击力相当,爆炸范围不 如手雷广 但是射出的距离远、是非常好用的武 器,只是注意不要炸到自己,可以提升爆炸范围 减少等发子弹发射间的上弹时间

发射模式 单发

生产高、Carbell&Zhang

场景中有狙击手敌人的时候一般都会提供组 击枪。对狙的系统并不是非常优势。因为只要你 和敌人两点间没有任何阻挡视线的东西时,不管

多金你的线不派法就会们的线不派法就是自并发对这位通过的过程。 经预购证据 化多丁烷酸的过程 医克里姆氏 医牙克皮皮炎



游戏中的手管数量并不少。场景中的蓝色弹 药款可以补充手管的数量。平管的爆炸范围非常 产。扬出去之后一定要躲得远远的。可以直接 20余成群的小兵。可以增加两次平雷接带数量上 等。每次增加





敞弹枪近距离的威力比较大,而且是范围攻 击,虽然范围不大,但是对付成群的敌人还是能 起到非常好的效果。可以增加散弹枪的射递和政

游戏提供3 个存档。开始游戏时可以任意选择一个存档开始游戏。中途不能换档。只能依靠通过游戏中的 Checkpoint 进行自动记录

玩过一次的关卡可以直接选关游戏,但是无 法将选关游戏时获得的任何东西继承下来,也不

能取得任何的成就。选关游戏的目的就是练练手

Marine a

1種。7.62mm 重量,影子克

发射模式,全自动 生产高,Hasalur Haavy Industries

中锋枪的攻击力很低。但是携带弹药数量多。 逐非常快,能够准确命中敌人的弱点的话可以快速造 或可观的伤害。可以增加冲锋枪的射速和数弹量

等弹发射器 Flaving AM-10 Thrantul

性 性型 计平规 更数模式 计程序模 中国 多年数同时数据 生产病、Flazhe Weapon

接一下門 繼可以直接发出导: 導、但是这样模型 建命中。正确的使 用方法是按住所

續,可缺定的目标身上的都位会有被转的團團标记 将准星扫过该标记就可以锁定(标记变成红色)。 后松开町 导弹就会发射出去,不管主角面向哪型发射导弹,都会命中敌人(除了会放诱导弹的武装直升 机 BOSS 外)。初始状态同一时间最多可以锁定 3 个目 标 完成挑战后可以依次升级到 4 个和 8 个

EASTE IX IS ESSENTIAL WARRING TO

HE THE THE PERSON NAMED IN

游戏有三个堆度、从便到高分别是 Normal(通 堆度)、Hard(困难难度)和 Commande(失兵 难度,及非常困难),第一次玩的时候干万不要错 认为 Normal 是如其他游戏中一样的中等难度,而 通短 mandas 当或信单。基高的难度下,种枪手 现击士兵可以一枪裹了主角的命。

養个故事模式只要向看小地图提示的路标前进就可以,中途偶尔需要骇客终端机。因为随时都有路标提示。所以不会迷路。只要熟练运用机械手臂的摆荡动作,就可以通过各种复杂的地势到达终点。这一部分更像是平台,因此本文省多级。不过就算有不是,,就改造的人类是一个人。这一个人,这一个人,这一个人,这一个人,这一个人,就要快得多一定有在陆地上是无法摔死的(除了见不到底的深渊),所以确保地面无水。无辐射、无深渊的时候就可以尽情地跳

1. 取客容错机

靠近并杀死它周围的病毒做人之后才可以

DES ES FINE ES

WAYPOINT 路線、过关的目标地点、到达后会有 checkpoint。路标也会直接显示在游戏画面的视角 之上,如果不再视野内。也会以新头在屏幕边缘 表示出方向。

MELAY 跨端机,靠近后消灭周围所有敌人 抓住 接自骇客解除空中地震。

POP DROP 特殊武器投放装置,等等终端机后 Super Joe 就可以确定主角所在的位置。 空后便能 空投武器到主角身边,以此协助主角的战斗。

EMEMY 小型敌人、各种士兵以小红点显示。 OPG EMEMY 大型敌人、机器人会以大红点显示。 BOSS 游戏中的 BOSS 级敌人





聚審(Hack)。方法是按LT 抓住终端机之后接口 藏。骇客后可以获得机密情报并关闭对应区域内 的空中地雷 (Minefield)。这样才可以抓住空中 的椭圆形物体荡过场景中的沟壑。如果不关闭地 **调,接近的话会被电击。通过雷区的时候切记不** 萋着急,否则前功尽奔,找好摆荡的角度。确保 速度是個百松升 17 飞舞

8. 📆 📆 🕳 🖁

根据游戏的剧情。游戏开始前城市发生了巨 大韵核爆炸。整个城市内到处都是核辐射。在游 戏的场景中,蓝色的区域就是核辐射最强烈的区 域,进入后主角会迅速费真,一两秒内就会身亡 稍稍怠慢躲避不及就会命丧黄泉。

游戏中能没过头顶的水对主角都是致命的

因为主角身上装备着沉重的机械手臂。在水中无 法提供足够的动力浮出水震,因此会沉底,这时 候屏幕下方会有四个代表氯气的蓝色横条,降至 学时主角就会死亡。在水中直接移动的速度非常 夏,基本可以说是无望靠游动逃脱。惟一可能能 逃命的方法就是对准能抓到的表面放出机械手



情, 之后搜住 A 收缩, 在水中收缩的速度也较慢, 可以做鑑死挣扎中心

游戏中的一部分场景的出口有蓝色防护壁阻 攜。需要消灭场景内的所有敌人才能解除防护

> 塱。另外一些可以直接通行的出口,如 果急着过关,不想完成挑战,就不需要 与敌人对峙了。

在正面与敌人产生冲突的时候。前 期使用枪械,后期使用投掷,打不过就 **滩,逃跑的时候一定要用摆落,速度快**。 而且在空中不容易被敌人命中。在对付 高台上的敌人时,逃跑的方法要简单一 ^羹,找个边缘跳下去,立刻用机械予臂 抓住边缘,患在高台下方,一般敌人是 打不到你的,等生命恢复了上去再战。

1.OQ O

步兵是最普通的敌人。会持有不同种类的武 前期对付复数敌人最好在远距离用手枪精确瞄 進射击减少敌人數量之后再飞踢冲过去消灭他们。

近距离格斗只要先出手,那么胜算就很大。 如果没有先攻击到步兵,步兵掏出的电棍砸在你 身上就很有可能被一两个小兵秒杀器

用机械手臂抓住步兵。他们会掏出电棍电 电会通过机械手臂传到你的身体上。 所以不 要抓的太久又没有动作。

至于使用狙击枪的步兵。可以对狙或快速靠 近后消灭他们。

总之是很容易对付的低级敌人。没有太多威 胁川只是为了宪威各种挑战、需要合理安排消灭 他们的方法才行。



(情器)

直接射击飞行器就可以对其造成伤害。尽量 不要在他们正面站立不勒、管则会被机枪扫射。 洞时还要注意躲避导弹。对付他们除了普通的射 **南外,最有效的方法就是在其下方或者無下方抓** 住它底部的賴点进行攻击。后期可以投擲,抓住 弱点后还可以使用必杀技秒杀。

3. 机器人 Moreon

机器人的种类有很多,美备盾牌直接近务肉 搏的机器人。行动迅速以跳跃攻击为主的机器 人。移动速度緩慢使用重型能量武器的机器人。 着有飞行能力可以释放光球攻击的机器人。躲避 它们的攻击并不困难。正面射击它们不会对其造 成伤害(正面光标也是蓝色,只能抓,不能攻击)。 需要绕到他们后面(光标显示红色)抓住其弱点 进行飞躁。导言,植弹等范围攻击也直接有效。 后期的主要战法就是扔东西砸,和飞行器一样。

抓住弱点后释放必杀技也可以秒条。

后期的机器人总是以复数出现,逐一击破才 是硬道理。先使用强力武器(导弹发射器、榴弹 发射器、李雷等)或必杀技以量快速度消灭机器 人以减少敌人数量。它们身上打落的碎片也可以 当做投掷物来使用,携带能量武器的敌人受到攻 捡起来使用,但是穆助速度很慢。

菱备盾牌直接近身肉擦的机器人。注重防 海,还会在原地释放能量护盾,正面攻击基本先 **支**,正面射击它们不会对其造成伤害(江面光标 也是蓝色,只能抓,不能攻击)。李臂可以发射 导弹,如果靠太近也会被其挥舞的李臂击中

fantary/Borsorkor/Genimarie Hienrock

携带盾牌,行动迅速以跳跃攻击为主的机器 攻击范围比普通的盾牌机器人大很多。还会 跳跃起来冲击敌人。很多攻击都对其有效,爆炸 武器效果最佳。标准/狂暴/突击三种不同的 机器人装甲依次加厚

移动速度缓慢使用重型能量武器 HIF-Cutter 的机器人,可以发射平稳的激光柱横扫一切,这 种机器人本身的行动能力和狂暴机器人相似。 是沉重的 HIP-Outer 降低了它们的行动力,躲避 它的激光光束后比较容易绕到背后。抓住后背的 《踢可以让它们掉下重型武器,之后它们会试图 直新拿起武器,你可以自己使用 HIP-Cutter,但 是会让行动异常缓慢,不如直接对付机器人,用 掉落的武器来砸机器人倒是不错的方法

带有飞行能力可以释放光球攻击的机器人 使用导弹之类的武器对付空中的敌人比较方便。 如果没有强力的爆炸武器,可以在其用双字积攒 能量时射击它们的手臂,这会让其产生硬直。

游戏的第一个BOSS 攻击非常迅强,不要 近距离正面面对它,否则在很短时间内就会被



机枪扫射致死。对战的场景对我方比较有利,而 以利用柱子作为掩体。中间的大架子可以自由推 篇。直接攻击 BOSS 无效,必须使用导弹发射器。 场景中四个立柱顶部会落下提供导弹发射器的 DOP DROP,一旦当前的导弹发射器没有子弹了。 Super Jos 就会投掷下一个 DOP POD 下来。需要 注意的是,BOSS 会放诱导弹引开锁定它的导弹。 但是只要同时锁定直升机的两翼和机身这三个回 标,一次发射三发导弹,BOSS 就无法躲开了。

在对战过程中,会出现几波数量不等的飞行 器干扰像,有飞行器的时候 BOSS 躲得比较远。 无法锁定,需要先把飞行器干掉。最好在远离 BOSS 的区域内与它们对战。

游戏的第二个 80SS 是巨大的机械虫,头都 有蓝色的圆形弱点,开始不久之后,就会有聪 着冲锋枪的 DOP DROP 出现在场地中央,一定要 多加利用。BOSS 总共有两个形态,第一形态下 会喷射激光,被灼烧的地面会残留火燥,往角碰 到火焰很快就会死营。最好的办法是阻止他发射 激光,在其弯下头打开头都保护克准备攻击的时 侧,射击遗尾一定伤害或投掷车辆砸中其暴露的 弱点,BOSS 就会产生硬直并取消攻击。BOSS 可 以在地面以下钻行。小心跳跃躲避即可。在消耗 其一半血量时,全豫倒在地面上并开始回廊。不 要尝试其他攻击方式,直接冲到其头部附近,推 1. 抓住蓝色明点,主角会发动大魄力攻击动作 《连续接》的。取消 BOSS 的回复状态并让血量重 新降到一學、之后BOSS进入第二形态。

第二形态下 BOSS 多了全场景贴地光环项 击,听以观察其头部聚集能量并释放的节奏。在 原地跟着节奏跳起躲避,同隙内射击或投掷,体 个方法适合对操作有值心的玩家。因为一旦失

课,连中两次光环就会死亡。还有一个简单的方式 清。就是跑到场景中的小树旁边。一旦 BOSS 释 放光环就抓住小树树枝并收缩绳索让主角停在空 和, 不会受到伤害, 因为这样会离 BOSS 比较远 所以很难投掷命中,直接用冲锋枪射击吧。

Or Albeit Growter.

第三个 BOSS,攻击方式比较单一。近距离时 会手臂挥击。每隔一小段时间便会发动特技攻击。 特技有两种,当 BOSS 全身发出白色光时就是要 姚起砸地,砸地是范围攻击,有冲击波向四周发 射出書,需要看准时机跳起来躲遇,咸功躲避后。 BOSS 肯定是背对你,在其散热前抓住他的后背飞。 疆可以对其造成伤害。当 BOSS 全身发红色光时就

是要直线冲撞攻击,需要在其发动冲撞瞬间按LB 推左擢杆滚动躲避,成功躲开仍旧是抓背部飞踢。 在伤害一定血量之局。他会召唤非常多的超小型 飞行器,打不宪,因此不用理会,绕着圈子躲避 BOSS 攻击并飞踢他就好。

将军有时候会罗嗦着说话不发招,屏幕中会 有提示接X键跳过他的话(咏归)。生角会大骂这 134

见。空中数数最短宽定别机

最后阶段的过场式表演战斗,移动到直升机 头部,瞄准驾驶舱上方,当光标变成黄色的时候。 抓住并按B拽掉挡板,控制这架直升机向前飞行。 接近下一个目标后跳过去,再次控制,如此反复。

Leap Jp

完成一次"Lesp Jp "别跃。

8 B8 1008

最终 BOSS 就是 Super Jose、战斗异常简单,只 是连续的口作,按照屏幕提示推左摇杆并按键,盖 **掉机械秃鹫,杀掉一个之后主角会自动跳向下**一 注意在接近后一定要按 LT 抓住,否则会摔死。



Challenges

游戏中一共有 48 个挑战,分别 对应移动技巧、武器使用、杀敌数 量和方法、流程 BOSS 等,挑战完 成后开启新的挑战、得到奖励、奖 励的内容一般是增加武器性能和主 魚本身的属性的。需要注意的是

完成全部挑战 的成就需要在一 个周目内完全全部挑战,不包括收 藥隐藏道具的项目、不累计不继承 所以如果想取得该成就就一定要算 "好子弹数量,并将敌兵分配到各个 挑战中

#無 養無時徒的養業等AWW(4) 実接附務財産的組織的美藤標準、不再業 独列出。因为只要按部就班完成已有挑战即可出现所有挑战。有些挑战没 有任何游戏中的奖励,只用来解开成就。-

	武器使用	
4	3.000	新挑战/奖勵/善注
Стозв Јр	在精确瞄准模式下命中敌人。	Precision 手枪在精确瞄准下的散射范 围减小。
Kahoom	使用年雷永英 一个步兵 Grunt)	新機战 Ammunit on Jpgrade 增加手枪的弹夹容量。
The Turn	使用一个事情杀死 4 个步兵。	新挑战 Granadias 可以多携带 个 手雷。
The Hoyer	使用 个手需带处与个步兵	Mater Baster 可以多肢带 个手密
Man uprked Jp	使用 Taranta o 的锁定能力条死 一个步兵。	2个新機能 Four the win 使 Tarantula 可以在同一时间锁定 4 个目标。
Scroke or cack	使用 Bu dog 杀死 个敌人	2 个新機战
Let the Dog Out	使用 Buildog 的一发于弹同时 杀死 3 个步兵。	新挑战 Firesturm Bul dog 发射出的炸弹螺炸时有更大的攻击范围。
Ехріоз ча Да ічагу	在悬挂镶荡过程中使用 Bull dog 条死 2 个敌人	Reloaded Buildog 的上弹时间减少。
Two Hit Wonder	使用 H KER 的一发子弹同时杀 死 2 个敌人。	新桃战 in your face 提升 H KER 的射 击频率。
Dr ve-by	在悬挂撑荡过程中使用 H KER 余年3个敌人	新挑战 Sedgehammer 提升 HIKER 的攻击力
Rocket Man	使用 Tarantula 系死 10 个敌人。	备注 解开成就。
All to Sullace	在思挂摆荡过程中使用 Tarantuta 杀死 6 个敌人	各注 解开成就
Bu dog a Eya	在 120 米以上的距离之外用一 发 Bulidog 的子弹杀死两个步兵。	Sharpahooter Carn 提高你的射击技能。
Liad Sprayor	使用 HIKEP 杀死 30 个步兵	

Bulldag's las 開設直達 | 東東青春以文賞(南東京) - 中華 "事等」的检查点前操作一起有子弹的 Bulldog 到达" Assession City 不是 这个关卡。在该区域的

第一个 Checkpoint 前从 **左侧高处走到尽头的区** 域。你全看到远方较低 的地域有三个镍得很近 的敌人,稍稍抬高准星。 演業表現个以上的無



	石林	1. Ret	神能職 7 萬華 7 萬華
74	or the Bush	讲题 Buraq。	5 x shooter 便 larents e 可从在同一时间锁定 6 个目标。
.1	y no digit	击破 Mol are	No Clipping 增加 - IMC 中体检的载弹图 - a 色钢硬 + Red Mair)
The	Constructor	₩ Kt Constructor	自色铜矾卡 White Matrix

	和端手	青和绳索动作
名無 ***	(1010)	新挑亂/奖勵/普注
Tra n Block	将消性你道路的车辆拉开	新挑战。
	清升道路。	
Train Wreck	拉下3辆列车车厢。	备主 流程中记得抓住铁轨上悬挂的车厢并连续 按B键将它 1拽著即可轻松完成
Mankey Man	摆荡飞行 30 米以上 过程 中不要碰到任何东西、	善注 贴便找一个开侧的高地,就到速度最大的角度 (据色标记出现) 松开 LT 精稍控制 & 行的方向即可轻松完成。
Swinger	连续完成3次裸荡飞行	新桃战 备主 只要在空中的地图区连续不断地 以最高速度修荡飞行即可 不要悬挂住来回荡 触即发
Speed Swinger	连续完成 5 次楼第一彩子。	新挑战。
Receiving End	将 ^ 物品 投掷出去并命中敌人	新挑战。
парший	使用空中重击(Death From Above)杀死!个敌人。	新挑战,Arominuon Jograde 2.增加平枪的弹夹容量、 备注 游戏进行到一定阶段学会空中重击后 在高空 客下附缝续按 Y 发动连按熊并条泥一个敌人即可。
Bari age	使用堂中重击 (Death From Above) 杀死 3 个敌人	新挑战
Shel shock	使用室中重击 (Death From Above) 杀死 5 个敌人。	备注 解开成就。
Whoo-paah	使用鞭子旋转 Whip Spin 杀死,个步兵。	新桃战 Super Charge 增加手枪的攻击力 各主 中到6个以上的步兵群中使用特技即可 次完成 一个挑战
Lash Out	使用 次鞭子旋转(Whip Spin) 同时杀死 4 个步兵。	新桃战。
Crowd Control	使用一次鞭子旋转 Whip Spin) 同时杀死 6 7 步兵	新挑战。
Whip Em Good	使用鞭子旋转(Whip Spin) 总共杀死50个步兵。	备注 解开成就,
Down To Earth	特一个步兵拽到空中/Kite 并将他扔向另外一个步兵	新挑战。 备主 游戏进行到一定阶段学会抓主放 兵并拽到空中的技能 抓住敌人后接 Y 将他们放
	74 1971 1975 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17	风筝 样拽起来 之后面向其他步兵并自动锁定 按B键将敌人扔出去。
The Poball	一次投掷杀死2个敌人、	
_		按□键将敌人扔出去。 两个新挑战。备注 将任何稍大 点的物体扔到
First Swing Real in	一次投掷杀死?个敌人。	按□键将敌人扔出去。 两个新挑战。备注 将任何稍大 点的物体扔到
Effeat First Swing	一次投掷条死 2 个敵人、 完成	度日健将敌人扔出去。 两个新挑战。暑注 将任何稍大 点的物体扔到 敌人群中都可轻松完成该任务。
Effect First Swing Real in Kick h	一次投掷系死 2 个敌人、 完成 众惶为 完成 3 次收翰(Zip)。	度日健将敌人扔出去。 两个新挑战。暑注 将任何稍大 点的物体扔到 敌人群中都可轻松完成该任务。
Effect First Swing Real in Kick h The Back	一次投掷系死 2 个敌人、 完成 众惶 第 完成 3 次收缩 (Zip)。 对敌人使用两次 "民跟。 使用近身攻击杀死 3 个机	度日健将敌人扔出去。 两个新挑战。 备注 将任何稍大 点的物体扔到 敌人群中都可轻松完成该任务。 备注 悬挂过程中接入键。
First Swing Real in Kick in The Back Worthy Poe Hand to Hand	一次投掷系死 2 个敌人、 完成	度日健将敌人扔出去。 两个新挑战。 書注 将任何稿大 点的物体扔到 敌人群中都可轻松完成接任务。 會迁 悬挂过程中接 A 键。 The Bullet Houser 增加冲锋枪 SJMG 的射速。
Effect First Swing Real in Kick in The Back Worthy Fee Hand to Hand	一次投掷系死 2 个敌人、 完成 么悭为 完成 3 次收缩 (Zip)。 对敌人使用两次飞踢。 使用近身攻击杀死 3 个机 满人 (Biomech, 使用 近身攻击 杀死 1 个步兵 使用 近身攻击 杀死 10 个步兵、 使用 近身攻击	度日雙將敌人扔出去。 两个新挑战。 書注 將任何稍大 点的物体扔到 敌人群中都可经松完成接任务。 衝迁 悬挂过程中被 A 鑑。 The Builet Hoser 增加冲锋枪 SJMG 的射速。 . gh Armor 增加主角的生命值上限
First Swing Real in Kick in The Back Worthy Fee Hand to Hand abber Man Fae: the	一次投掷系死 2 个敌人、 完成	度日健将敌人扔出去。 两个新挑战。 智注 将任何稍大 点的物体扔到 敌人群中都可轻松完成该任务。 鲁迁 悬挂过程中接 A 领。 The Buildt Houser 增加冲锋枪 SJMG 的射速。 . gh Armor 增加主角的生命值上股 新挑战。
First Swing Real in Kick in The Back Worthy Foe Hand to Hand abber Man Fee, the Beat Y a fig.	一次根據孫死 2 个敵人、 完成	度日雙將敌人扔出去。 两个新挑战。 書注 將任何稱大 点的物体扔到 敌人群中都可轻松完成该任务。 善注 悬挂过程中接 A 键。 The Builat Hoser 增加冲锋枪 SJMG 的射速。 gh Armor I增加主角的生命值上限 新挑战。 Bronc Armor 增加主角的生命值上限。 备注 解开成就 在对付飞行器(Polycrat)的时候
First Swing Real in Kick in The Back Worthy Fee Hand to Hand abber Man Fae, the Beat Y alij	一次投掷系死 2 个敌人、 完成 众惶荡 完成 3 次收缩 (Zip)。 对敌人使用两次飞跳。 使用近身攻击杀死 3 个机 测人 (Biomech。 使用 近身攻击 杀死 10 个步兵 使用 近身攻击 杀死 30 个步兵。 使用 近身攻击 杀死 30 个步兵 用投掷物品的方法杀死一 个空中单位。 将步兵被到空中 Kite 后 射击 使用这个方去杀死	度日健将敌人扔出去。 两个新挑战。 智注 将任何稍大 点的物体扔到 敌人群中都可轻松完成接任务。 备注 悬挂过程中接 A 髓。 The Builat Hoser 增加冲锋枪 S.IMG 的射速。 . gh Armor 增加主角的生命值上限 新挑战。 Btoruc Armor 增加主角的生命值上限。 备注 解开成就 在对付飞行器(Palversit) 的时候 扔石头砸死一个即同。 析纸战 备主 定要抓住敌人 按《糗到空中 不要执开。T 瞄准敌人射击 确保在 K te 的过程
First Swing Real in Kick in The Back Worthy Fee Hand to Hand abber Man Fee, the Beat Yield Go To Heaven Shoot 'Erry	一次投掷系死 2 个敌人、 完成 久惶海 完成 3 次收缩 (Zip)。 对敌人使用两次飞踢。 使用近身攻击杀死3 个机 選人(Biomech。 使用近身攻击 杀死1 个步兵 使用近身攻击 杀死10个步兵。 使用近身攻击 杀死30个地兵 不空中单位。 将步兵找到空中 Kite 后 射击使用这个方去杀死 个步兵。 物步兵機則空中(Kite) 后射击	度日健将敌人扔出去。 两个新挑战。 智注 将任何稍大 点的物体扔到 敌人群中都可轻松完成接任务。 备注 悬挂过程中接 A 键。 The Builet Hoser 增加中锋枪 S.IMG 的射速。 . gh Armor 增加主角的生命值上限 新挑战。 Btonic Armor 增加主角的生命值上限。 备注 解开成就 在对付飞行器(Polycraft) 的时候 扔石头砸死一个即同。 新挑战 备主 定要抓住敌人 按 * 搜到空中 不要执平。T 瞄准敌人射击 确保在 K te 的过程 中杀死敌人

备注 解开成就 抓住平台边缘按A独跳上去

18**48** 孫死 10 个步兵。 Blood Tr at 1 **杀死** 350 个步兵 Nemesia A r Measures 击毁 架飞行器 Polycial Poly Cruncher 击毁 10 个飞行器 主角身体在空中的时候击败 架飞 電 Fer Fight (杀死一个机器人。 李死 5 个机器人 Bipmech Sweepe 杀死 15 个机器人。 no Bold Approach 使用空中插击 Doon Film Adove 命中机器人一夕 Headshot Bonanza 使用爆头的方法杀死50个步兵。 使用终结检手段工艺化器

国教教学 斯挑战 Hip sho 埔加寺岭在蓝通幅在模式下的邮中库 机压机 备注 解开成就。

新挑战 Horew Pc 培加手枪中攻击力

备注 解开成就。 备 主 解开成前

新挑战 Faster Reload 1 減少 YELENA 的上弹时间。

新挑战

备注 解开成就。

新制战 备注 解开成就。准勒使用手枪在精确瞄准下瞄准步兵头部射击最后的致命一击即可 总共要杀死 50 个步兵 慢慢来

备主 提蔣气槽 在飞口器下方可砸的国人砸住飞口器底部 周月接入和日建发动。占必杀

· 备主 揭满气损 在机器人身后 当分标变红的抓住机器人背部 同时埃·和B锑苯茚、南必希 Mudum Armol 增加主角的生命值上即

A Collections

方法 使用终结技击毁一个机器/

游戏中有半宵的隐藏要素。满起量 ◎ 位机《西魔复活》中的關标效量客達 明圆球中作为隐藏道具,一美情趣命, 有些会明明白白地悬在你眼前,你要做 的是想办法依靠机械手臂摆荡过去取得 它、并且活下来,有些被隐藏在一些角 藩中,但是并不是非常难找,只要你逛 維等个角層。原得強敵道具件不固难。 爾聯的是原得最裏領下鄉。如果死了 籌藏要重新在 Checkpoint 开始,消灭敌 人、穿过场景、取得所有隐藏道具、经 过下一个 Checkpoint, 才能将收集成果记 录保存。

Come Out and Play

游戏中大部分场景内都有隐藏道具,按BACK 键在挑战项目中的 Collectibles 中資看该区域收集达 業職(Area Callegilates ※※※) 系统会物操作器 前收集了该区域内的几个道具、一共有几个。

你一定要收集齐该场景内的所有隐藏道具之后 赛道號 Chackpoint,國为你没有办檢邊園美路。辦 獭电没有三周围。当你通失的时候,被还是的完 **搬走会停在 44%。而且是最后一场 27% 大战是转** \$9\$\$ 的 Shookeeint 有。他探察被野地新游戏。但 表不会被覆盖,但是"新游戏"中要重新收集 150 个道具。所以要取得相应成就,就要在一个周目内 **牧集全部隐藏道具。 イヤールイエールをリンチ**

要提醒大家的就是,场景中通往下一个区域的路 **杨圆点并不那么精确,有时候你还高它有一般距离却** 起級自劝进入下一个逐黨下,如果此时你將一个场景 还着一个隐藏道具的话,那么只能造棺地告诉你。"这 ◆周目你无法取得全除藏道具下。开始下周围地。

以下为全 150 个隐藏道具的地点和图片。根据 不同的章节进行导找吧! 桐條順序为:由上至下,由左至右。

Turnital - 2



国對印象華煙運工業界失業的權 管摆荡取得

Tutorial - 1



蘇习空中重击(Death From Above) 的时候下落中取得

Tuteriai — 44



回到重击打上 (Punch Up) 的教学 场景,在教学开始位置的身后。

Allegation City Opportunity 1 - Continuous



在海道的空中

Ascension City Downtown 1 =1



非提到的第一个世界附近

ASCONSIGN LITY COMMISSION 1-2



和华基格工手产数值

Ascension City Downtown 1 - 3



刘维灭建苯类勒斯维维内斯 亚克 公寓的角蒡熏

Accession City Downtown 16-4



医红天等量 主納州的原表執序法

ASCHISION CHY DOWNLOWN 1 - 5



表示特性类之前 直機構舞立

Tetorial-1



建筑和所在 10 1 2 . 1



Azcensian City Cowntewn 11-1



刚进入场景的区域

Ascension City Bountown 11-2



在街道带有辐射的大洞上方。在断 快热上楼落就紧取得

ASCRIBIBILISMY DOWNTOWN 11-5



The same of the sa

inconcion City Houstoner (144)



在隧道入口上方的高平台,在远处的 **医执以基大建度福莱琳聚水林副**注

Assensing City Pownrown (184)



Ascension City Rewntown 111-7



性神气事 才能进入事 大樓中街 一 暗房间内

Ascansion City Bountains (1) 🔏



Ascension City Bountoum Hill



推毁敌人小击地后继续前进。表 松一 神 福 切 孝 星 1.0 上王召得

incion City Bountoins Hall



Accession City Bountsyn (Val



4 1 Dig . 1 4 1

Acconding City Bowelsons IV-2



在最初的几个空中地雷区 響荡

Accession City Bownteen IV-3



廖过曾区后在路中间有一些敌兵 不理他们走左边有大洞的楼墙蟹边

Acconsion City Downtown IV 🗐



贩害场景内最后一个整端机附近的 个没有辐射的模顶上

Accorden City Bountown: 14-11



骇客终端关闭雷区后,在地雷间摆落,左边 较远的地質下面,賽一连串的远距高飞跃

Accession City Bowstown 🧸 🕯



进入的第一个建筑内,顺楼梯爬 到最上展

Axe ensine Dity Colemanies 1/4



近的機顶上

Accousion City Newmount 🗸 🗉



黎客终端后会有更多敌人出现 河河黑池川的岩石区编建下

Ascension City Cowntown V-4



非實際黨內華人產產會中華自 摆荡取得

locencies City Bow



杀死两个机器人后在来时的汽车 隧道口上方

Ascension City Downtown 💛 📲



雅殿广场上的敌人后。在中央银 行的大门顶端

Accordion City Bountown Vid



在推过第一个提出手的左边小巷内

Assentation City Holestown VI-2



"是我了并在好女棚。""精想 身间内无法直接达到。从**育**价标准 一方槽重线到隔壁房间的聚集。

Accordion City Bowntown VI-E



杀死场景内狙击手后回到有巨大烟 图的楼顶,从一个路灯架摆荡飞跃 在空中取得

Reconsion City Downtown VI-A



在断掉的空中天桥上

Ascension City Downlown VI-5



青除区域内所有狙击手后回到毁坏 的高频高端公路附近一能路高以近

Trent Industrial District 1-1



Trant Industrial Biotriot A di



第一起报查学的区域 计原常角 舞落飞跃取得

Tream mongarist hiswest 1 -3



消灭第三个狙击矛盾。在其所在 塔的下层走道上

Trant Industrial Digital of the



frem ministrial district 1-5



患在生中体常言的征制。 康此是该 最大速度飞跃取得,也可以通过在 多个技术间接编辑者达到最选距离

Trend Immistrati District 11-1



在仓库的上层位置

Front Indicatival District 11-2



化性激素的上层的皮质类

Trent Industrial Marries 11-3



从来层内向前取得第二个隐藏道具

Trent Industrial District #6-4



从仓库出来后道具悬在空中 搜荡 取得、小心水

Treat industrial District (#44)



取得HIKER之后跳到旁边的楼顶

Trent industrial Histrict (i) -2



拽下电车。在电车所在位置

Trent ludostrin) Bistriet III-3



场景内第一个有士兵担守的建筑顶 的远角

Trent Industrial District (1)-4)



医黑视察束骨 电电池 的现在分词

Treat Industrial District (H-B)



建筑内的香暗角落中

Tyrant Lindustriant Custines 111-6



坠毁的侦察机旁边的房顶上

Trent Industrial District III-7



繼續性行發后的結果以湯素護療門 跃取得悬在空中的道具

Trent industrial District III-8:



被害然無疑疑这當葉形象標





网络海河附近的横顶

Trant Industrial District:1992



再換推点機經的數杯的高速公路上

Treat industrial District 17-3



美地科斯拉特第

Treat Industrial Biotrict Will



在終端机所在平台可以看到的一層 **较远的模**顶

Tyent Industrial District IV-8



駭客終端后的雷区间

Front Industrial District (V-8



经过营区后的岩石地面上

Figure



养养性性的 一个明期和

tissule 1 2



开始地点附近的深井半空中

fisanre ! 3



在第一个潮湿的山清海 東着光亮 前行。在角落里

Besure their



使用一个种准证师的温布理

Pleaure (148



电影图像这种的影响

Pissure di 🛈



基第三十出灣的一堆石头后面。 医肩胛 **送着军以免损的巨石损开降降的取得**

Figsure II-1





事業でも業品を得事的と

Placers with



关卡结束前。敢兵出现的地方附近 的一个断裂为半截的隧道内

Florure disal



Ascordon City Bountown Will



在绿色矩阵门右侧的角落星

Ascerction Stry Bowntown to a



Accondion City Downtown 198-3



S PSA Avenue 1



PSA Avenue 2



PSA Avenue-3



摧毁两个机器人后离开 FSA 建筑前 木權與电車牽紮內

F&A Avenue





The Buray-1





The Burne 2



悬在半空中,需要较好的飞厥技巧 取得后迅速抓住其他金属以免摔死

source it is



Masara III 2



兼指申请土业 单连棒悬着标准单 **港落飞駅取得**

Figure 111 #



在蓝色矩阵门前的毁坏的电车隧道中

Saints' End Station-1



門輪側線看與斯勒維有耐傷候的声 台上

Saints' End Station-2



第一群敌人附近的电车隧道内

Raints' End Station 4



第二群敌人下方的咆车隧道内

Saints' End Station-4



该客第一个终端前到旁边的隧道尽头

Saints' End Station-5



第一个空中地雷的下方

FISSURE IV-1



场景开始地点的隧道上方

Fissave IV-2



嘎嘴上为

Fissure IV-3



在终端附近前高平台上 摸着一辆起 重机

Figure (V-4 5 (两个)



关卡最后的雷区中有2个隐藏道具 斯等报差取得

Acconsion City Park 14



养精性水肿位补偿温油值

Accousion City Park 🗚



公司等一个带穿拉的桌色自否。 侧 靠近野餐的毯子

Ascension City Fash 1 -3



According City Part 1



非一种上方。更經濟則最高的阿上利利 **東取得。与前进方向相反前进取得被害遇**。

456MIMOD RHYPAR 1-5



推荐机器人震的高端公路组

Secondon City Park



填满碎石煎高速公路的巨石堆里

Ascension City Park 1 -1



東東道公路在開養公園 李朝的議想 油藥

Avenue of Heroce-1



不知道原料及於河流()

Avenue of Hereco 2

可我的更大石棉头都旁边

ne of Heroes-3





基准一等的特征事外重

Accompton City Park: 1948



Accousing City Bardon

Ascencion City Gardon-3



Acconsion City Park | | | |

Acconsion City Park High

Accession City Park 1144



Accession City Park (All)



伙者人真实后来被条约法不上



· 李英斯等· 法是内脏 | 快樂世 療迹療標



置区附近的远处岩石上 摆荡过 去时小心辐射



李雅考示有注封平台》



Accoraion City Gerdon: 4

场景内的桥下画



非正式性的



Ascension Oily Carden 5



建筑内最后部分的二层走廊



有头搭建的房子。绕左侧尝试进 人能顺便取得路上的道具

Ascension City Park (1)



最后一个终端附近的石头堆上 取得后骇客鸽端记录

Accordion City Park (VA)



Acconsion Dity Part 14:1



Asemiston City Park (7-3



THE PARTY NAMED IN Let 4

Ascension City Park (V4)



Acconsion City Park (V.)



ALC: N

Jedoral Architec 1



A STATE OF THE REAL PROPERTY.

Federal Archives 1



大师上方祖祖 **非空的准则**

The Mobele S



Tire Mohinia-2



京家美麗斯 电泛的现在形态公司

The Meksle-S



高進公司上述 化钾芹再聚香碱油 柳春

Part Anderson 1967



票一群敌人附近

Pert Anderson 1



医医疗第二种医人物

Port Anderson ()



A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH

Port Anderson (ii)



甲胂克莱用设制高榜支撑部组

Part abberson 11-2



Part Anderson Hall



Port Andorson III 🦂





Pen Anderson II-6



建过泉道常清进公共 / 唐道 **作在外面的文章推上宣传**

Port Anderson Half



计算规则的经验通过

Port Aasterson 111-2



前世子接着飞跃取得

Port Anderson 111-2



学具有学的大概。

Port Anderson III 4



第二个开阔的区域,油塔上

Port Anderson III-li



雅戰两个飞空机器头面 重進性 **小管子探荡罩得**

Part Anderson III-l



油井钻机区域的一个仓库上





第三个开阔的起播 油罐饭

ASD CRIVE



萨维埃斯拉用尼亚有安地 个路灯飞跃取得会

ash Chy-2



清除升降台的敌人后下来。在着 有相重

The Constructor-To



基地中央控制平台的空中

The Constructor-2



基地中央空洞中,小心下落到和道 具同水平线的洞壁突出边缘上。 跳起取得道具后快速抓回

The Yault-le



非除开始区域的某人看在用语為 高的悬崖上。

The Vaule 2



The Vault-3



好开有色煤等门养技开建销的有 子后取得

《生化头 兵》的成就列表 比较清晰期了。 只要在一个周目 程序激励有機 裁、收集齐全部 隐藏道具、打遇 最高难度即可圆 满。需要法意的 裁是「一个周目

病",其实游戏是没有"二周围"的涂度能。美子会挑衅的瘫莀求戒

精查看本文的"挑战	" 都:
	1
Blood Tra	5
Close Up	5
Leap Jp I	5
Maboom	5
Train Wrack	5
Sw nger	5
Man Locked Jp	5
Stroke of Luck	5
Kick In The Back	10
Releving End	10
Jabber Man	10
neom ng	10
Stayer	10
Torn nto Pieces	0
Feir Flight	10
Cracker	15
Whoo-pash	10
Down To Earth	10
Rocket Man	10
Two Hit Wonder	10
Explosive Delivery	10
The Pinba Effect	-0
Worthy Foe	10
Spence is in the Air	10
The River	10
Let the Dog Out	15
Sarrage	15
Air to Surface	20
Dr. At-pA	20
Pull 1	15
Come Out and Play	20
Crawd Contro	20
Shoot 'Em Jp	15
The Pitcher	25
Fee the Beat Y'all j	25
Shellshock	25
Headshot Bonanza	25
Poly Gruncher	25
Nemes s	25
B omech Sweeper	25
Whip Em Good	25
Out of the Bush	30
Can you dig it?	40
Choke on that	50
The Collector	50
Bion cally Chairenged	50
End Game	, 50
1 got Hard	75
I went Commando	100

在

The state of the s
完成 "Bood Trail 挑战
完成 C ose ∪p" 挑战
完成 "Leap Up !" 挑战
完成 Kaboom 挑战
完成 "Train Wreck 挑战
完成 Swinger 挑战
完成 "Man Locked Up" 挑战
完成 Stroke o Luck" 挑战
完成 "Kick in The Back 挑战
完成 Receiving End 挑战
完成 "Labber Man 挑战
完成 Incoming 挑战
完成 "Slayer" 挑战
完成 "Torn into Paces 挑战
完成 "Far Fight " 挑战
完成 Cracker" 挑战
完成 "Whoo-pash 1" 挑战
完成 "Down To Earth 挑战
完成 "Rocket Man" 挑战
完成 Two Hit Wonder 挑战
完成 "Exp os ve Dei very" 挑战
完成 The Pinba Effect 挑战
完成 "Worthy Foe" 挑战
完成 "Spence s n the Ar 挑战
完成 "The River" 挑战
完成 .er the Dog Our"挑战
完成 "Berrage" 挑战
完成 Ar to Surface 挑战
完成 "Drive-by" 挑战
完成 "凡 挑战
完成 "Come Out and Play" 挑战
20 完成 Crawd Comt o 挑战
完成 "Shoot Em Up " 挑战
完成 The Pitcher 挑战
完成 "Feel the Beat Y'a ; "挑战
完成 Shallshack 挑战
完成 "Headshot Bonanza" 挑战
完成 Poly Cruncher 挑战
完成 "Nameais" 挑战
完成 Biomech Sweeper 挑战
完成 Whip 'Em Good' 挑战
30 完成 Out of the Bush 挑战
40 完成 "Can you dig t ? 挑战
条死 Groeder 将军
一个周日内收集齐全部的150个隐藏道具
个周日内完成游戏中的所有挑战 (Challenge
任何难度通关

在 Hard 难度下通关 在 Commando 难度下通关





系统解说 System

操作与流程





战斗系统



流程

本作的流程態发方法非常简 . 地里中全将玩家需要前往的制 出来(除了事件任务以及部分需要 **这成特定条件的副情以外》**

刚情发展。不少分支任务的委托人 和任务的完成地会分别位于两个人 「以先得任务法」「再去发展派



前队之后 **《**内篇由制

和很多欠世代 HPC 样,本作 采用的也是即时战斗的游戏方式。 敌人显示在地图中, 靠近后便直接 无缝切入战 +。操作方面,游戏的 流程中分移动与战斗两种状态,按 _ | 键进行切换。移动状态可以调 查场景中的各种目标,包括宝箱, 该状态下切换角色以及更换装备比 较方便, 而与敌人战斗则必须手动 切入战斗状态。

为了让玩家操作更方便,游戏 中也提供了标准和快捷两种菜单 标准单单包括凋罄设定 装备、强 化 学习技能 编队等: 而快捷菜 单只有可以使用道具 切换队长以 及设定同伴 心。需要注意的是,当 角色陷入 Ov HIA 状态时是不 能使用道具的,而更换装备也必须 在我方全员复换到移动状态时才能 进行。所以即使在战斗中, 有时我 们也是需要按1 健在两种状态中



移动状态		
控制角色移动		
	旋转视角	
按下石器件	视角居中	
	型土地順	
START 7	调出菜单	
	使用道具	
	调出快捷菜单	
	确定 调音 地图技能	
1	報信	
	进入战斗状态	
May 425 as 2	切換遊具	

战斗状态		
控制角更移动		
	旋转视角	
海下左照料	冲刺靠近锁定目标	
按下石窑杆	视角居中	
	显示地图	
SEART	响出标准菜单	
	换人,对应3个简件	
	发动合体技	
	使用必杀技	
	调出快捷乘单	
	通常技	
	发动固有技	
	回到移动状态	
	刀换战 + 技能	
- 2 5 bs. years	切换锁定目标	

部分用语解说		
和冻		
	图胶	
	胶量	
	物理攻击力	
	魔法攻击力	
	飯塘	
	物理防御力	
	魔法附御力	
气力		
	#	
新館体 針館体		

战斗画而解说



1 队伍情报 这里列出了 1 · 1 个键对应的角色的 HP 和卦值。有绿 色背景的角色是玩家正在操作的角色。

25万角 上方是当前角色的气力槽 下方则是换人之前的角色的气力槽。 以便于玩家掌握发动连携的时机。

③指令 △ 为通常技, B 为固有技, A 为必杀技, Y 为快速菜单。不能使用的 时候,健是灰色的

J地图和地形影响 地图上 F 为记录点, 黄色, 旗为剧情发生点, 磁胶号表 下有任务可接,红色的包表示有任务完成了。她图旁的卦值以及属性在后 面会重点介绍。

气力槽

气力艦 (スタミナ) 是游戏中 战斗系统的核心所在。 当玩家在战 道具时都会消耗不同的气力槽。 会显示在画面中偏下穷。气力槽初 力權便会开始回复。因力權 夏速度则与整备与角色的等级等因

由于气力得是有限的。赤么流 耗完全发生什么呢? 廊戏中设定了·

始尽之前是蓝色、继续连续行动气 **内槽便会变为红色,此时行动结束** 里还有个赛河。不管是蓝色槽还是 江色槽: 玩家对气力槽的消耗只有 入紅色之前用香通攻击馬必奈技进



动技能也不可以使用通 气力精 恢复互货包料 OVER HEAT 才会结束。

技能

每元是 FO.但本作中战 4的 A 作性还是很强的,尤其是丰富多彩的技能。 游戏中技能被分为 3 种,下面就依欠为大家介绍。

普通枝也就是确常攻击, 中要连按 个 键就能轻松连携, 连棋的灰数会随着角色等级的上升而提高。 这是最常用也是最稳定的攻击方式, 不过在连携中建设大家酌情慎用,

查有技算等。是本作的 个特色,其也展现了各个角色的个性,每种武器的流派各有 种,发动条件和效素和互不相同,不过总体来说还是非常实用的。当员家在战斗中满足发过条件时,屏幕中出现醒目的。键

游戏中最实用协会核需要较 × 健发过 虽然成为不怕且演出效果华丽,但是会消耗很高的气力槽,所以不适合单纯使用、"战 4中需要切换协杀技时,只要拨下 健就可以

提升,使用质值技术会消耗,的自以及

气力槽

即断进行选择。

除了以上。种技能,这里还要提下合体技。合体技是游戏中户,脚才会出现的强力技巧,有些还需要在对支任务中开启。合体技与必杀婴火样,发过过程中时时会停止,伴随炫用的动画、给敌人造成极为可观的伤害。想要在战1中使用已经习

得的合体校, 玩家必须保证参与合体的两名角色的 外值在 b 点以上。 满足条件后证其中 名角色进入 OVI HIAT 状态并切换 至另 名角色, 这时画面就会出现方向键一的提示, 按下之后就能发动合体校子。



	合体技一览	
大风 "击闪	人 朱特(佛手劍) & 澤祁 扇	
天雷天风刀	差非 樹 医器 主星制	剧情自动获得
ブルザ トエッン	整舊斯汀 号 B. 阿尔戈 斧)	剧情自动获得
超水结雷阶爆	窓 手里魚 &基衛節 [弓)	完成方支任务 石兰微笑 4"
1 . 19 . 2	朱特(两手創 & 克罗塞尔·火焰球,	完成分支任务"マ スを教え"

连棋

利利提到气力有,格信很多刚开 的游戏的观察认为这是一种限制,就 许中让人非常不爽。但争实上、气力 着实际上只是本作对于关键的连携作 出的一种键型。连接的存在令游戏的 战斗型得极为流量,而气力槽则是让 连接等诸等格案等

连携(GHAIN)。原名思义就是 福角色之间的合力效态。其差动的 条件是当玩家操作的角色进入。QVB REAT 状态并以必杀技攻击攻尾、此 时按个其他角色对应剪为何囊。这种 使能进行连接,此时虽然进入。QVB IEAT 的角色依然会受到行动限制 但连接后的角色如果气力槽也处在红 色状态(CHAIN DRIVE),就会获得致 赤力之信的埃耐加点

由于逐落时气力槽不会清空 所以连携后的角色出不了儿报便往 任会再次进入 OVER HEAT 状态。同 场两名角色同时进入 OVER HEAT 状

必而行功受限。这在战斗中是非常危险的。于是 玩家就要掌握另一个跨门——连携爆发《CHAN 研究系》,连携爆发是在塞 请的前提下让参与连携的 两名角色的气力槽全部进 入红色状态(第一个景色 的气力槽会复示布玩家所操作角色 代力槽的下方。之后连携者再使用必条技结束连接,这样便能形成药 模爆发。其最大的好处的就是此时 参与连携的两名角色都会获得气力 被清零的姿态。远话运用这一等门 玩家就能使用连续作战而不用担心 气力槽的隔栅。

连接爆发的难度在于玩家要眼 発示機、與某些酶一个角色的气力模 令却前令连接着的气力模选入红色状态。最后还需要以必养技收度。那上 天很复杂。但因为到了游戏流程中厄 眼、大部分角色的高级必杀技对气力 管的消耗都很大。所以玩家不必合图 又懂又没效率的表通攻击。直接换角 色速放必条接就可以实现连接爆发。 而必杀接的使用并拿一定要攻击敌 企業辅助攻击的技能也同样可以 这样也避免了着急迫着敌人打以来消 转气力骤的原始



技能树成长

本作中各个角色的成长核心是一个名为技能树的系统。满泉升级时获得的技能点((文)、(次)、(文)、(元)、武武、武司以投级顺序习符 技能树上的各项能力与技能。需要注重的是。等个角色有两个技能,分别对应两种不同的武器。须承须根据自己的需要进行有选择性的成长。另一个要注意的是使能树中的很多技能在学金之后还可以再继续强化,大家干净不要

送于技能制的成长要额。其关 整就是积滞尽量多的技能点并优 先提升与能力有关的技能物。里 想获得的技能点多,升级时買必须 各用"スキルのペンダント"以及 浸力する者。这無种重要追身。它 们在升级时加成技能点的效果非 常明显。玩震在游戏中于为不能忽 似。当学会了一种成器派系的所有 技能夠之后(包括强化)。逐角定使 快速源系的 MASTER 美颜。具体在 原文中全连细则出以供为含金



36°

卦系统



卦属性

在本作中除了中心外,并没有 魔法值的设定,玩家蜂放技能需要通 运 种名为卦(52 的能量体。游 戏中的卦被分为水 人、风 雷这 4种 属性,它们分别对丘除了主角和阿尔 龙。外的 4 名同伴。

在战。中,卦值以点数的万式 表示任用色本力值的右侧,发动魔 去或者技能都需要消耗及应的卦值,不过这些卦又是如何产生的 呢?其来源有两种,一种是通过持 家友击并释放技能、场景内便会出 玩对应属性的卦,但过

段时间会自动消失; 另一种则是场景内本身就否有的卦值。它会表示在曲面石上角的地图 左侧,它相当于一定范围内卦值的基础量。也就是说不管玩家做出但 种订成, 死应的属性总会有 定量的卦值, 这等于提供给玩家一个发动技能或者魔法的源源不断的力量来源, 因此在战斗中我们必须善加利用

至于主角生特和阿尔戈两人,由于没有属性的设定。它们的卦更确切地说应该是一种能量格。只有不断地攻击敌人,能量格才会慢慢积攒。虽然得不到场景内属性和值的优势,但能量格的好处是不受地形和特殊处果影响,积攒起来也更为产便。



卦能体

特殊動化性 研究の力を、ド 1600 休力・5% 変配と・6

#	神	影響	I
	(8)	力計削!	

		能力	計算		
					atail a a state of
体力 L V1	300	休力 +2%	抵抗 LV1	300	抵抗 +2
体力 2	600	体力,+4%,	排費計 L √2	600	批抗 +4
体力 LV9	1000	体力 +8%	抵抗 LV3	1000	孤拉 +6
体力と44	3201	体力 8%	低抗 2.44	300	抵抗 4-8
体力 LV5		体力+10%	抵抗 LV5		抵抗 +10
女才, L v 1	400	攻击+2	素早冬 LV1	+00	第早本 +2
攻击V2	-800	攻击+4	寝早さ LV2	600	#4 5早歳
攻击 v1	1000	攻击 +6	老星5 LV3	1000	泰甲 / +6
攻击 LV4	1300	攻击 +8	乗早さ LVA	1300	常早仓 +8
攻击。75		攻击 +10	歌早さ LV5		表早 * +10
防御 ٧1	300	防御 +2	2457 LV1	450	スタミナ+2
防御Lv2	600	防御 +4	4 + 1 1/2	900	z 4 + +4
防御 LV3	1000	防御+8	2.9 2 7 LV3	1400	スタイナ+日
10年12日11日	1 HOL	防御+8	₹ \$ £ € ¥ €	1800	14 + +8
防御 LVE		防御+10	Z P ? + LV5	_	スタミタ 十10
精神リケ	400	精排 +2	スケ と回复しり1	450	ママ チ回算+2
精神 LV2	800	精推。被	スタミナ 回复 リング	900	スタミナ回复は
新神 /3	200	精神 +6	スタ、ナ回复 1√3	1400	スタ 十回要 +6
帽神 LV4	1700	精神 FB	メガミナ田安 LV4	1900	スタマナ回盟 +8
精神 LV5	_	精神 +10	スタミナ回复 LV5		マク - 回复1D
		La de la	e de la trata		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

精神 LV5	_	精神 +10	スタミナ回复 LV5		マク 子 回复10
		水 态。	b·能体		and the state of the second territories in the second
AND THE RESERVE		Market Later to	20,70	COLUMN TO THE REAL PROPERTY.	4
热防御	10000	熱、免疫	マヒ防御	10000	麻痹免疫
人格防御		热 火伤免疫	感里防御		淋痹 感电免疫
シモヤケ防御	10000	羅族免疫	スタン防御	12000	眩晕免疫
冻伤防御	_	着冻, 冻伤免疫	中毒防御	12000	中毒免疫
メマイ防御	10000	目眩免疫	脱力防御	12000	脱力免疫
注题 156.福信		目眩 写默免疫	睡眠防御	2000	無服免疫

	特殊針肖	等
頭がのカモンド 。	1600	体力 +5% 素早さ +6
機性にカモト		体力 1 0% 乗早さ+10
风のカモンド		体力 +15% 業早き +15
祖郎 カモト		俳力→20% 繁星→ 20
截せのカモンド	2000	攻击 +5 防御 +5
苏雄、カモ ト		功击 + O 防御 + i
钢鉄のカモンド		攻击 +15. 防御 +15
金剛・ガモート		攻击 +20 妨御 +30
最抗のカモンド	2030	精神 +5 抵抗 +6
焼脚 かモト		精排 +1
意志のカモンド	2400	スタミナ +6、防御 +5
情热のカモ で		メタ、→ 4-10 防御+10
再生のカモンド	-	スタミナキ15 防御+15
不屈)カモ		てタ、+ +20 砂御+20
克服の意志	-	全ての状态昇常に免疫
カ、制御	-	发动技能省鄂升值
カンの节約		发动技能消费卦值 2
ケの节制		发动技能判别卦值 3
カンの祝福		场景内生成卦值 +1096
カーの恩思		场景大生成小值+20%
カスの奇迹		场景内生成卦值 +3096
ामिट भच		我导络验值+10%
四つ叶のクローバー	-	获得经验值 +20%
黄金 "也		製得希腊慎・30 名
エールドカモンド	-	获得 SID+30%
19++カモート		孙 年 S D+ 50%
先限の体力		体力是大值 +50%
斗士の战意	_	会心攻击伤害值 +10%
雌土の咆哮	-	会心攻击伤害值 +20%
商 - 国	20000	命中至 +10%
光の目	-	命中第 +20%
柳で目		命中率 + 10%
努力する者	40000	升级时获得技能点+30%

33

合成与物品系统



	<u> </u>	-	
The state of the s	dues a sura i à		
雪水晶	スタミナ cV,×2 てマ F回复も	200	副情流程 "退治ウェアウルフ"
赤、宝石	政告 LV2×3 来早 \ LV1×2	400	分支任务 "齿には齿を
紫護米師のロケット	心耐のカモンド 情味。カキンド	3000	分支任务 "タタリ草を采取しよう"
鉄壁の心	体力 LV4×3 风の カモンド X2	3000	分支任务 逃ずた北部军を追え"
克服の指轮	光の日 ×2 カー い制御 ×2	10000	分支任务 『表示法》 辛属の輸水の神
战士の证	再生のカモンド ×2 钢铁のカモンド ×2	12000	剧情笑鼬任务 "侦察員セコーイ搜せ
根代と意志	カンの資盛 x2	20000	分支任务 "紧急援助"
努力の代偿	異金のクローバー 四 叶 ちょ × 2	25000	"ストラスの墓" 中宝箱
黄金鮭	ゴールドガモンド ファテカモ	25000	"ストラスの幕" 中実箱
必条の一击	総士の咆哮 ×2 神・目 ×2	30000	分支任务 "最高の负药"
完全无欠の指幹	サンの間道 サンの間道	32090	"ルハルト高原" 中宝箱
勇者の证	金剛のカモンド×2	35000	分支任务 "インフェルノ退治"







饰品与道具一览



			企装饰 盖		
				Apple Difference	
命ヘルト	500	体力 +5 *	4 1.1		攻击 +8 素早さ +8
命の首饰り	4 11	7A / * *	爆換水師のロケット	-	精神+10 防御+10 抵抗+10 スタミナ+10
命の描紀	1600	体力 + 5%	£ 1/3s		体力 +20% 防御 +20
力のベルト	5-11	₹ F +	故士の证	- 1	政击+15,董卓さ+15 エタミナ+15,抵抗+16
力のお守り	1	攻击 +8	i lamb		TR 7 (15
, п	, и	女主 H	奏物の证		全能力状态 +20
力の首饰り	1300	攻击 +10	休食 目的	Ea life	an ap ap
** *** \$. 16.0	I/ c	朱崖亞推發,		然 火伤免疫
守护のヘルト	550	防御 +5	玄武の耳怖り	6.KK	增 + 2 - 6
守护のお守り		E# 到 8	変武の指轮		標序 冻伤、免疫
守护の首饰り	1200	防御 +10	白虎の耳怖	5000	11 (fy
守护の指幹	1.500	防御 +15	白虎の指轮	- 1	民献 沉默免疫
直力のヘルト	660	精神 +5	西生 41%	6000	海维 4 位
魔力の首饰り	.0.	特殊	青龙の指轮	-	麻痹 感电电接
雇力の接轮	2000	精神 +15	★ f+ % 59	+	1.18 年 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
tři f		F. 3 . F	推奪の指幹	10000	中毒免疫
算气の首饰で	1200	抵抗 +10	фн ₄ 5	X IOI T	2019年を10
勇气の指轮	-	H.\$1 4-4	覚醒の指統	10000	脱力免疫
迅速のベルト	500	乗草さ +5	ं त र एक	клуц +	H¢ ≯ Ø 1Ō
オコの絵	* TH	東与下→8	克服の指幹	-	中毒 聯联 於力 眩晕免疫
迅速の首飾り	1200	兼早き +10	完全元欠の指幹	1	ሃላር , ወቅው
出連の指幹	9400	東京大平方	経験のベルト	-	获得经验值 10% 增加
行动のベルト	700	x \$ 5 + +5	経验の首飾り		40 1 14 16 14 3 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15
活力のお守り		2 7 H	努力の代徴	~~	获得经验值 2 倍
行動の首節り	1500	スタミナ +10	生贄の耳飾り		とり 1 - 沢布
行动の指轮		2 £ ≠ +15	生贄の首饰り	-	获得 S D20% 增加
休息のベルト	700	スタモナ四龍 45	35 ± 4±		获得 SIO2 倍
休息の首飾り	1 44	♭ ₩ . 0	スキルのヘンダント		升級时获得技能点增加 50%
休息の指幹	2200	スタミナ風复 +16	47 ≒ + 9 +	-	战斗中生成卦值 2 倍
真珠のお守り		107 AN + 4 Ht. + 4	* * * *		会。安于你市场 偽
***	-	スタミナ +5 スタミナ回复 +5			

- cto im		TO THE TENTE OF TH
	_	<u></u>
THE REAL PROPERTY.	The second second	The state of the s
E 40 F	130	私方 人体力厄复 400
1	3.11	我方「人体力回射 700
ロールフラザー	750 I	教方1 大体力回复 1200
ヒールカプセル	2500	我方1人体力回复3800
ヒールボーション	4000	我方1人体力回复5500
* 1#	400	我方1人体力回复 20%
命の結晶	_	我方1人体力完全回复
- NH - 2 404 4001	4980	「「 左右 な」 を ま
東ェアリーフ	1000	我方全员体力回复 900
1	135	# C + = # + 10 = 100
サニアカブセル	8000	现方全员体力回复 3000
1 1	duka	大十一体・回答 4500
治ゆの結晶	- 1	我方全员体力完全回复
W 15 1		我方全员状态异常与体力完全回复
リバイブカブセル	1500	战斗不能的我方寸人以 30% 体力的状态复活
, ,	-	战斗不能的我方1人以100%体力的状态复力
	_ F	战斗不能的我方所有成员以 20% 体力的状态复活
% 1 s	4.	战斗不能生物 机有成态 "正"。原为此十"复古
解电剂	200 *	教方「人中郷回篁
h .	, Jt	我 6 人師川 15
対ショウ	200	発方1人眩暑回复
> 4	500	我 6 × 46 * par 恒
のとアメ	250	殺方「人 須酞与沉默回复
> 1 K	. 7	我在1780年上午 管
4++227	250	我方:人籍冻与冻伤回复
	6,2	我方寸人麻痹与感电回复
77餘的	-	我方「人全部状态异常回复
7 7	hully	我方1人进入电击状态(附带麻痹效果
F. 1 F 1	800	裁方1人进入电击状态 附带原电效果
	ent	我方1人进入热血状态(会心率上升
tst-s	800	我方「人进入冬将军状态 附带霜冻 冻伤效果」
AL II	KOK .	我方1人进入カルガル状态、敏捷上升
高度集中	BOQ	我方:人进入集中状态(会心率上升
1. \$1. tm. t	40°C	我有1人进一份担一广 附甲中 人件政制
いやしの事	800	我方 1 人进入 台取状态 HP 持续回复)
17 1		人 四代布 【与《畴 碧中泉》
残の多名の路橋		場景内生成火鷹性勢
水のカンの結晶	-	t+ *** ** ** *** +
风のカノの結晶		场景内生成风属性針
雷のカンの結晶	_	场景内生成雷隅性卦
人花の破片	1200	一定范围内产生熟的地面效果 给予火属性伤害



全角色性能介绍Character



片手到

赤特ジュト

CV 福山间



			固有能力的	改长		
L 4	15	20	25	35	40	45
能力	片手到致击4次	两半剑攻击4次	世手制攻击5次	片手創攻击6次	两手創攻击5次	片手剑攻击8次

			100	1 1 1 2 1	
	Si2"		The state of the s		ate.
	100	AAAA.C		and the state of	
43,000	240				
100		_			Andrew Countries
100			1	CO W	CA. CONT.
			力力 . 岁		
	_		破坏敌人的武器 関	低对方攻击力	
*	与能力习满所			680	
MACTER	以果 全枝酸 ⁵	5能力 3 講	通常	技使用时卦生成	■ 2 借
	_	技	能表一览		
	المارية	المالية على الموسانية	No. of the latest and	Mt. Jacob Silver	Judge Control
學主进植		40	Ę		1
6.6,61		弧力區	回旋路 将敌人击飞	(单体)	1000
加 构。	10		5 定时间自身防御力	L ou	
표정 시	20	20	正的自身的例以	L7T.	4
	2.0		发起强力冲刺攻击	(単体)	
铁带	20	20	5		3
		機拔散人 自	曼到攻击时发动	图力反击(单体)	
子进 生心	50	50	5		4
The state of the s			腦的同时用動对致	人攻击、单体)	
製造.主。	60	60	6	-	6
July Tol.	100	以强力连续	埃攻击对敌人造成力	50	7
-級製. 八	100	20 See 40 27	唤狼对敌人造成大		
·····································	50	IN PERCENT	WORN OF VIEW	50	9
		皮与鱼对敌人造	成大伤害 单饰〕		
能力提升	防御 +5	防御 +10		抵抗 +5	抵抗 +10
1得技能点	5	0	30	F ₁	10

				片手劍一進	
_11	木刀	-	攻击5		初期装备
7	1 中 副		攻击 15		流程 BOSS 战 エルガー戦 (风见島
100	カイトの創	-	攻击 24		流程 8058 歳、ケエアウルフ
	- Manhada Tra-	and the same of th	防御8		MACONE COLUMN CO
	ライオン	3300	攻击 38	抵抗 +3	
	25- F		防御8	スタミナ+5	
	夕焼けの創		攻击 47		流程 8058 歳 ミュアレン (水色 召
	School of 186	9E 13 x7 Ref	防御10		MATERIAL CT DI WEST
-	. # 4	4800	政告 6≥		
1	. 47 47		防御 4		
	ストーム	3500	攻击 80	攻击 +8	
	プレガー	3200	防御 17	风震性	
7	フレイブ		攻击 98	00 44	デュナノ平原南部年兵士战斗事件
1	· 1		防御 20	大風性	アプラン平原南部手芸工成分争呼
**	7107	21600	攻击 142		
12	- Tu h	41000	防御 30		
-	刊を分え	30000	攻击 185	rate Med SAH	
3	レイヤー	30000	防御 35	小周性	
	7 z 1 t	攻击 200			流程 BOSS 战 クレアイツ ・ ミト + ダ
	/ I 1 F		防御 45		THE DOS NO. 7: 17, 31 TY

		斯具一 點	Ţ
and the same			
プロンズの発手	-	同方在D 1	初期装备
钢铁の眉当て		防御 10 抵抗 +8	流程 BOSS 歳 ウェ ウェラ
风の腐当で	-	防御 15 抵抗 +10	流程 BOSS 战 アスタロス
勇气の周当て	3100	防御 21、抵抗 +14	
獅子の周当て	2.00	防御 28 抵抗 +20	完成デットン丘第一驻兵流程
並 周 も		防御 37 抵抗 +26	分支任务 きょき、手原「悩み・粋」
ガーディアンの角	7700	防御 47 抵抗 +31	
守护に肩内に	2800	所創 64 抵抗 +42	
英雄の滑当て	_	防御 75 抵抗 +49	流程 BOGS 战 ブル ツノ
永久の肩性		防御 94 抵抗 +6.4	リース・ 単中的電箱

◎ 两手剑:

两手劉注重攻击 适合对游戏操作和系统 七校熟悉的瓦家。 T实的 攻击输出 加上范围攻击的优势,两手 创配合静强似乎按以及卦直溢转减





D的發展可以利益很多 BOSS、是 该使用片平面的玩家在流程中期 可以考虑转两至息。

			-
			210 tr
The second second			1227
	TOWNSHIP OF THE PARTY OF THE PARTY.	THE BUILDING	
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR			the American Address of the Telegraph
			命力挥剑将敌人吹飞

全技能与能力习满所獨技能点	525	
MASTER 效果 全技能与能力习满	スタミナ回复 +30	

		技能:	表一览		
المالامة عادد	-e	N a America	. B	San Hart is to day	
少年 和天	0		5		1
		一定	时间自身攻	击力上升	
起则进			43		2
		推劍对	附人发动和	市击(单体)	
被锁制内	20	20			3
		郷发卦	能对敌人斩	击体 (单体)	
破勒极闪	30				3
		梅賴劇向維爾	对黑鹰敌人	進成修實(范围)	
2进 连轨	50	50	Б		4
2	-	积蓄卦能	付款人发制	3速音(単体)	
阿出穆斯	65	65	Б	-	6
	以强	力连续攻击对	目标以及問	围敌人造成伤害 (花园	1)
7破五双刀	100			50	В
· 编画: 1.	高级	从四个方向发	动攻击 对?	女人造成大伤害(单体	()
E风 击引					5
製棚	以风属性熔物	外术与創的连携	奥义对敌人	造成大伤害(单体)	荒程中习得
7					- 5

两手剑一览							
10 01 1	2100	攻击 38					
電花	3200	攻击 50	指冻免疫				
无名战士办大釗		攻击 70	-	流程 BOSS 故、レビアタン			
沈默の創	5500	攻击 82	-				
7077 K	6300	攻击 97		-			
. z y - + - \ u	40400		防御+5				
144-4-44	10400	攻击 120	葉早き ト2				
狼哮到		攻击 140		流程 BOSS 歳 レカス・改			
月诅剑	26000	攻击170	智順性	_			
审判の創	37000	攻击 185	风馬性				
7 ノトムブレード	-	攻击 240		分支任务 复雠の锁を断り切			



津菲 ゼフィ

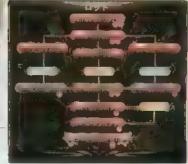
		防具一览	
皮~腕轮		防御8 抵抗8	初期装备
大古。碗靴	1400	防御 8 抵抗 12	A STATE OF THE STA
アクアマレンの腕轮	2400	防御 15、抵抗 18	
新線の腕轮	2900-	防御 19 抵抗 23	. 4.04
ビデルの腕蛇	3800	防御 25。抵抗 27	
婚水晶の腕轮	4400	防御 31、抵抗 38	
春風の腕靴	10800	防御 58.抵抗 53	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
龙鱗の腕轮	15800	防御 65 抵抗 70	
オーロラの腕蛇		防御 75 抵抗 99	流程 BOSS 歳 クレア(ラ・ストラダ

	国							
Lv	16	2 0	28	30	36	40		
能力	杖攻击ュ次	扇败击4次	权攻击4次	扇攻击 4 次	杖攻击5次	扇攻击5次		



材(ロッド)

女主角的权可以说是游戏中 最实用也是最不可缺少的职业武 器。之所以这么说,是因为权强大 的回复能力是玩家在战斗中最可 靠的保障。由于在大部分场景内 有基础卦值的保证,因此玩家只要





给女主 角加上 技能卦 消耗减 り的数 果就能 轻松实 现五限 回复。

	精髓抽出						
	从瀕死的敌人体内抽取卦						
全技能	与能力习情所需技能麻	917					
MASTER	效果(全技能与能力习满)	获得经验值 +20%					

		技能表一览			
The state of the same	Same Labor	1 5 1 1 5 1 1 W	Shares II day	1 8 8 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	and water
1 - 7 A		20	5		- 1
- 焼駒		发報波勃祥	8周極敌人吹飞	(位面)	
- L 2	10				1
機關		我方1人脚	序 成电,目眩,	沈默回复	
4) -	10				1
说明		我方1人素	火伤、霜冻 8	物画复	
J デ イ ,	10	1	•	1	- 1
说期		我方》人	中毒、醋酸、脓	東 側道	
4 , 7 ,	***		5	30	2
说明		我方:	人們一定量過	11	
at p " a	70	1	5	70	3
说明	0. 3	战斗不	能的表方「人」	无	
オールキェアラ	60	-	_	20	4
被排		我方金	見HP一定量[- -	
パージベイン	20	_	5		4
说明 ※		B能力 1	人全状态异常[
ち リ ブラチナ	30		5		5
说明		呼唤从天而降的到	5.华对新人发车	(4 法件(明体)	
1 1 - + +	80	- Construction Control of the Contro	- Carlos de La calenda	50	7
说 鲷		以强烈的波动地	加热	佐寨 (単位)	
1 - 9 % - 2 - 2	40	- See lucie company	- Average Average as	50	9
id in		波动冲击结敌人提	1) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A		-
	the sale and the	or wash or editor with	DATA CAL	Évi Miscos asserte	PTIX TALKS

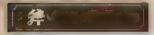
能力提升。	是神 平5		用排 +15	スタミナ回算.46	トスタイナ 図書 十口。	要与ラナロ
习得技能点	5	10	15	2	5	10

		杖(ロッド) 一覧	
星なる棋		精神 12	+	初期裝養
譲戦の杖	2700	精神 17	機神 + 2	
現場 利文 マクヤル	2700	スタ、ナ回复3	नाइपन् ४८	
沈赦の杖	3400	482年35		
MARKET TAKE	44.2844	スクミナ回复り		
薫风の枝 4000		精神 45	えな + + i i	
MAN CANA		スタ、十回复 10	防御 +5	
荧光の杖 5100	5100	精神 60		
September 1		スタミナ白蕉 18		
神秘の枝	_	精神 90	スタミナ +10	ヘルフォート研究所中的宝箱
A THE PARTY OF THE		スタ・+回製 Z5		- 10()(Junua) 144
奇迹の板		精神 110		捷底消 窟中的宝箱
and week . a . the		スタミナ回襲 30		CONTRACTOR CONTRACTOR
青炭の枝		精排 140	_	流程 BOSS 战 で、 ケス
Mindia		スタ、十回夏 35		Miledan Head
风极の枝	-	精神 170	200	流程 8095 被 ヒュアレシ
MATERIAL PARTY		スタイナ回复 毎		(ラ・ストラダ)

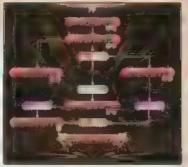
川尔艾アルゴ

-		防具一维	
	建类的 有		主要获得方法
初鉄いか、トレート	100	防御11 抵抗1	初期装备
EX O P E P	1 K.	防御工一堆精力	
反击のガントレット		防御具体疾病	流海 80% 战 " 工 少 位 义
A# # +1 1	3 00	66個 37 概九 5	
死軸のガントレート	3700	防御 45 抵抗 20	
乱世 カートレット	-	防御 58 抵抗 24	+ + + + 中的宝箱
カーラザートレット	7500	防御 58 抵抗 29	
古代 74 10	*0800	防御 88 抵抗 32	
自称のガストレックト	16000	防御 88、採抗 38	. 🕏 🗡 🚧
完全モ欠		防御 127 抵抗 50	流程 BOSS 機 アレー・ストーケー

固有能力成长								
. V	18	21	30	4	42			
能力	極攻走4次	斧攻击 4 欠	锤攻击「火	乔克击马次	镰皮韦C次			



不仅因人管的攻于输出非常 自 而且由于常有防員破坏这 固 育枝,所以其在战斗中往往能发挥 极为关键的作 b。在 些 BOLS 战中,上场后首先使用该技能令对 平防御力大幅降低,这样可以使战 4变得极为轻松。不过此招也并 下是所有敌人都有效,这一点大家 也千万不要忘了。

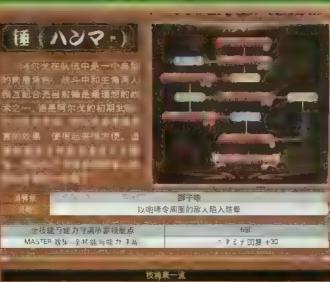


三温意 美	防护	防具破坏		
- Initial	以强力 击破坏敌人的	防具(令敌人防御力下降)		
全技能与能力3	习满所需技能点	605		
MASTER 效果 全	技能与能力。请	扳得 \$12 + 30%		

	马梅拔熊东	伤害権 +20%	表演者是一次	Judy bay Said	Statute Labor
F 4 '	-	40	5		
操棚		对抗	收入发起斧击 (单位	(x)	
τ	40	st,	5		2
遊開		高速用斧	攻击敌人并使其眩	蚕(单体)	
1 I	40	36	5	-	3
姚樹		爆发卦能量	挥斧对敌人进行工	女击(单体)	
7 , T.	50	50	5	_	4
说聽		推荐到	敌人进行3连击(单体)	
T - f -	60	60	5		6
機関		高速探斧	对敌人进行5连贯	5、单体,	,
-	-00			50	В
说明		葉力后用:	岸对敌人造成大伤	害、单体。	-
-	-	1			- 6
说明	点狀腫性質	梅米与在的证 类	*奥义对敌人造成:	大伤害(单体) 特	総中立

能力提升	攻击 +5	政击 +10	寮早き +5	赤早さ+10	太女;十十1节
习得技能点	5	10	Ľ,	10	10

养 一览						
		No. American		- Andrews		
战士の斧	-	_ 攻击 28		术程关键任务 追加指令		
無鳴の神	-	攻击 42	政击 +5 抵抗 +1	流程 BOSS 战 1 7		
金込みの斧	45DD	攻击切		-		
爆风。 脖		改 哲 18		流程 3055 战 + +		
凶战士い斧	6400	攻击 95	防倒 +8 兼早3 +3			
4h H	1C 400	攻击16	前原性			
27 1 5	20000	攻击 155	防御 110 冰陽性			
安排 荐	94000	少击 90				
破天斧		攻击 240	-	分支任务 皆月の薬物		



		静泉一流			
محط مسالا وتستعمل فسألث فالتعمير	But State of the	William British Lake	المترا أتري المعاورين	مارمكا والربطية	of the Later
7 F 4 7 ,	40				
说明	以維头確地遊成冲击波对敌人攻击(单体)				
7 . 4	20 20		Fi .		2
说明	以種子與	地造成中击波	对周围敌人攻击	抗范围	
т .	40 4D		С		3
说明	连	维以连续锤子和	敌人攻击(单位	(E)	
7 74	40 40		5	1	4
说明	5	了力推动链子对	放人攻击「范围)	
2 ,	30 GC		В		ĥ
说明	爆发	2空中的針能量	对敌人攻击(范	M,	
H	10			50 T	7
进明 -	呼唤E	人的规模对敌	人造成大伤害(単体)	
	50		Г	50	9
That had been a second	呼唤大地之力对	敌人造成大伤	有·单体 新华	习得全部证	被能
100	di Li Line	ML TE	184		
能力提升 抵抗 +5	振流 + O	防御 +5	訪御+0	,体力取力	(值 + 15%
子 得技能点 6	10	5	0		ኄ

	_	. har	e E	
			A.	
2 of an explicit coremons	购采50種	POATO CONTRACTOR AND	Land Aug.	An effective to
1172 77	. :	攻击 20		- 初期装备
ウォー・シマ	2500	攻击3		
		抵抗方		
古代人の・・・	3900	攻击 45	热免疫	
		抵抗 8		
1 1 . 3 .	5000	攻击 60		
		版抗 10		
タイティハイマー		攻击 62		流程 BOSS 被 てきをきかま
2472247		抵抗 14		THE DO TO TO.
巨人の拳	9000	攻击 102		
日人と、本	3000	抵抗 17		
171 / 7		攻击 125		流程 BOSS 战 セーサー 政
		抵抗 20		THE SECOND STATE OF THE PERSON
75 7 10. 7		攻击 50	人属性	流程 BOSS 战 ランフ 水色沼
77 7119. (私抗 25	A 内侧注	が存在 BOSS 似た プレッ 外 巴沼
破绽槌		攻击 76	攻击 + 7	流程 BOSS 战 ラウト
IVX SE DE		抵抗 30	徽早 5. +8	WINTE GOOD BY
7 - > - 1 i		攻击25		3 、 メーラダ中的電箱
, - , , , ,		抵抗 巧		文 中間 亚种





			固	育能力成长			
1.7	博	20	26	30	sb	40	46
能力	拳击攻击3次	火炎球攻击多次。	拳击攻击 4 次	人类球攻击4次	拳击攻击与女	火炎球政衛与欠	拳击攻击6次

拳击(ナックル)

附加,属性传售的拳击是点 罗塞尔的另一种改于方式。后期随着等级的成长,拳手的连走少数得到是是定会要得非常实用一不过一同样的,由于克罗塞和属于后方人力支援型确色。。低的防御力和体力让他无去担于前锋的角色。标签在战斗中需要引息。



	用有格
1000	PR 2 2 2 2 2 2 2 2 2
AGE	

鄉換爆发 肖器自身体力以提升攻击力

全技能与能力	力习满所需技能点
MASTER效果	全技能与能力习满

获得经验值 +20%

		技能	表一览			
Contract of the last		in a market	. Attenza	men in to take to	man	
海国 畫打		20			1	
使時		对敌人发展	加州力一击并令	其眩晕(单体)		
х ₄	2.º	25	5		2	
快報		以火災等从	下至上对敌人进	行突击(单体)		
爆锁阵	80	60	5	***	3	
10.00		制造头炎阵	对周围的敌人造	成伤害(范围)	-	
5월 - 중도 : 미립	40	30	5		4	
選制		集中火傷	性卦能量向敌人	码去(单体)		
镇炎螺旋槌	30	30	5	_	8	
1,1	火	属性卦能遺舊力局	耐敌人连续攻	5并造成大伤害(阜	(LOK)	
电影粉牌	00			50	8	
118.50	集中并释放地狱火炎对敌人造成大伤害(单体)					
學養學影響	- 10		***************************************	50	0	
4.7	情助為	争化之炎对敌人造	成大伤害(单体)爾先习得全部拳	击技能	
能力提升	攻击+5	攻击+15	防御 +5	防御 +10	梅神 +20	
习得技能点	5	15	Fi Fi	10	20	

		拳击武器	一 進	
S		J		
皮ェナクル	2100	攻击 24	-	_
7 × 5 %	v	政治 4。		暗,原,家中的宝箱
ルピーフィスト	4000	攻击 81		
9 2 5 9 2	5000	功出 77		
爆炎	-	改告 95		確程 8055 战、ペリアル
h 7. + 5 h	11900	攻击12	攻击 + 7	
p 2 2 7 7 76	900	13,10 . 2	抵抗 +3	
ブレイブフィスト	25000	攻击175	攻击 +8	
YNIYYY	20000	LX ET 170	集早き +5	
幻想拳		攻击 220		ラ・ストラダ中的宝箱



		防具一質	
# 4 2 .		防御 12、抵抗 B	初期装备
* st , Z y	2500	防御 16 抵抗 12	
ルーベルライト	3,000	防御 20 抵抗 14	_
1 16	46CH,	防御 25 底抗 18	
A 13 - 14	4300	防御 32 抵抗 27	_
1		防御 47 抵抗 16	亦程 80% 战 → 七 ヶ完全体
オールド	10400	防御 54 抵抗 42	-
タイヤモ ト	320D	防御 62 批仿 48	
スピネル	16000	防御 71 抵抗 55	
品水朋太		防御 85 抵抗 68	流程 BOSS 战 ファ ィ・ストラグ

太阳水晶	防御85	抵抗 68 流程	80% 战 サンマ	7 - 4 + 9 #
火资环	17/11/183	据书 65 流柱		
	习满所需技能点 \ 技能与能力习测,	能表一度 5	677 造成和人間、生体毒	
マカッカ マケ 説明 フレーラ・ 説明 フレカ	40 40 0 -	194 194 194 194 194 195 195 195 195 195 195 195 195 195 195		4
説明 (美明 セディー) (英明 セディー)	70 70 70 70 70 70 70 70 70 70 70 70 70 7	及5个火濕性的針。 5 影響呼峽炎或向風 影響的火災結戰人並 性殊熱米与劉的徒	国敌人攻起(邦 50 百成大伤海(草体)	8
能力提升 精神 19時候能点 5	+6 網納 + 5	29、ナ+b 2 数球一覧	リスを散え [*] 申3 ×タ、ナ +16 0	乗車者 +10 0
赤茂球 鬼大 ・ ドン家の人位球 ム等	- 精神2A 2900 精神35 - 精神81 5400 枯神78	抵抗+3 获得经验值+5% 模种+8	初期 流程 BOSS 战 荒風	ティ(沈殿の)
流量球 灼热球 龙魂珠 骖 吃味	9800 精神 98 1840D 精神 140 精神 170 東西神 210	抵抗 +2 防御 +41	流程 BOSS A	東 サカム ***********************************

章 塞請斯汀セレスティン

CV 打管理語

防具一览					
碧水銀ケフロ チ	防御 8 抵抗 12	初期装备			
3 . 2 J + 2900	砂的比 抵抗 8				
旅枠のブローチ 3800	防御 27 抵抗 8				
精灵 チョーチ	BA 10 , 36 4円抗 30	分支任务 ナルキテー 成人!			
_日月のブローナ -	防御 44 抵抗 40	流程关键任务 偵察団ゼロルを提せ			
10のブローチ -	10分的50 机水气	流程凡SS战 ョ			
圣天使のブロード -	防御 80 抵抗 72	流程 BOSS 战 ヒュナレン (ラ · ストラダ)			

		固省	育能力成长		
. y	24	27	36	47	40
能力	马攻击飞次	芸香攻击4分	马攻击4次	芳香攻击りな	弓攻击5 欠



的影响, 实战时号的使用效案并不是依高, 但属性攻击的效案还是非常影响的, 值得偶尔试 试。

一定时间	炼换 反射 内反射敌人的烙梭术或击
全技能与能力习满所需技能点	580
MASTER 効果 全核能与能力可能	敌人对她造成的冰属性伤害值固定为!

•					-
		技能表一	XI.		
Maria Kakath	الدران المناس الكالم المرافظ الما	Land Solita	S. GARRING ST.	Control of the last	المسائل المستديد
* 1 T		40	5		2
姚明		释放讨	矢对敌人攻击(单体】	
. 1	40	4	5		3
绕網	14 [之大的冰锥从空	中區落对周圍敌	人造成伤害(范围	1
7	50	50	5		. 4
徳明		释放锋利的	水之碎片对敌人	攻击(单体)	
	0		S		- 5
焼頭 _		以5个的	属性的卦制造法	的结晶	
2.1	65	65	15		6
姚明		見性響力后射田	冰矢对周围敌人	造成伤害(范围)	
	00		-	50	8
1000		爆发水床之	力对敌人造成大	伤害(单体)	
超冰结爾阵爆			* *		5
100 m		点冰 与雷属性:	炼烧术的连携奥	义对敌人造成	
	大伤赛 单体, 分支任务 "石〇微笑" 中习得				
2 F - I					5
規 期	以冰層性炼	极米与殊的连携	與义对散人造成	大伤害(单体) 活	程中习得

		-	Wf	
	_			_ was what had so A
7	2200	精神 30		-
疾风, 马	3500	情排 45		
星の弓	4 700	精神 58		-
光段 。弓 *	5200	精神 76	÷	
冰花の弓	8900	精神 94		
月光 弓	190uk	精神 115		
神手の弓	28000	精神 170	-	
雨师 弓 †				マ・テダ中的五箱

精神 +5 精神 +10 精神 +15 スタミナ回复 +10 スタ、ナ回复 +15



			The second second second		
ľ		购买价格	性能	漿化菜脚	王墨狄得為市
	711%		精神 24		初期報告
			スタミナ回复る		
	다 치		精神 30		流程 BOSS 微 ギガッテ
	₹		てタ ナ回复6		ッケアンゲラ
	2/28 -		精神 40		硫種 BOSS 战、ベカス
	1,-		スケット回复10		Midd neven the same
	3.4.		精神 55	2.9 ++5	流程 BOSS 触 レカス
			スタ、十回観 15	抵抗 +-6	NICES ADMINISTRATION OF THE PARTY OF THE PAR
	サンダル	9200	精神 72		
	ウット	3200	スタミナ回复 20		
	カモ・ル		精神 105	档排 +4	流程 80SS 龇 ジョバ
	nt. n		スタ ヶ回复 25	防御 +4	DIE 4 E OCICIO DE DE LA CONTROL DE LA CONTRO
	F1:1 -	27000	精神 145		
4	7 1 7 2	2,000	マタミナ何望 30		
			精神 180		分支任务 悲しみを乗り越え
į	2 . 4 1		スタミナ回製 35		
	The state of the s	10.50			



能力提升







DV 空镜子

s V	51	41	42	41
能力)攻击5次	手里創攻出 5次	刀攻击6欠	一 刀攻击 7 次

體使用力作为武器向双用速 度非常快,回避率很高,可以说是 游戏中近身攻击最流畅、最爽快 的角色。对于 些出手速度较慢 的敌人, 刀可以轻易将对方打出 硬直并令其毫无还手之力 不过 在一些高攻击广约100% 战时, 近粤收出对需要。心,华竟露的 体力不高。



对目标歌人 出必杀

全技能与能力习满所需技能点 MASTER 效果 全核能与能力多满

使用通常技时生成的卦值 2 倍

		技能表	一览		
San American	The state of the same of the s	. W. S. S. Minde	March thomas March and a second	- Its June 15 States	MERCHAN
₹ dn 単	-,		5		1
姚朝		通过精神	中统一提升防御力	(単体)	
1.病		30	5		2
/ / / / / / / / / / / / / / / / / / /		以刀斩も	b敌人并将其趨了	(单体)	
正法 爾腔	ς,				3
读明		一定时	间不会受到敌人	的攻击	
志才 脱矿	10		5		
護療		"恶法。潜隐"发	功时图有技 "瞬态	发动概率提升	
卫麦·斯人	60	60	5	-	
使順		"忍法 潜隐"发	动的令敌人陷入	中毒状态(单体)	
記述 爆发	50	60	24		
		总法 潜隐"发动R	中制造分身对敌人	造成大伤害(单体	}
分裂も	13			50	8
無期		从高速的连续	攻击对敌人造成	大伤害(单体)	
不动阵	50			40	0
進制	省力后 以和	B速的连续攻击对	敌人造成大伤害(单体) 標先习得金	部刀技自
能力提升	16 th 46	167-th-+10	747.± ±15	事 自 5 a.s. 申	□ 416

能力提升	攻击 +6	攻击+10	攻击+15	寮草さ +5	寮早き+10
习得被能点	5	10	19	Б	10

		_	刀一览	
暗級刀		攻击 60		初期裝备
凶星刀		攻击 80	攻击 +5 最早さ +3	流程 BOSS 战 ペノアル
,退魔刀	-	攻击 101		テェナン平原南部軍兵土战斗事件
罗利刀 1	7000	攻击 140	_	-
嗪风 刀	27000	攻击 180	抵抗 +10	
金刚被叉刀 1		攻击 220		マ・ストッグ中的宝箱



		财具一监	
亦 2 ,		防御 2 版抗 1	AND AND AND ARE
皮 ュ ゥ		防御 20 東流 25	初期業备 企程 BUSS 成 ゼーザ
レルケの、エック	7100	防御 39 抵抗 36	16.10
电影 = 5	10700	防御 52 抵抗 49	
隠垣の エック	15800	防御 65 抵抗 84	
万物 」 "		防御 77 抵抗 74	ラーストラタ中的宝箱

万物 」 7	防御	77 抵抗 な ラ オトラダ中的宝箱	2
F里鎖!		The state of the s	Ш
	all de la constant		Ш
	Annual Control	Commission of the second secon	`⊪
7 4 4	Apple of a series		1
	The same of	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	H
			H
T IN			п
		All the state of t	Ш
		A STATE OF THE STA	ı
4			Л
		* Tage 7	2)
,	j		
	*		
	1000	AND THE RESERVE TO TH	
2 4		-	
		1 -	
	- 34		
	3.88Y		
	The Second Co	- D) TO	
n 30ac	OF CALL PORT	- SAME TO THE PARTY OF THE PART	1
10	- 7 ml	DE A	1
animals in		歌阵波	
			_
103,5/2		数人略,基本状态 	5
11400	力习满所需技能点	Selvinia Priks	
11400	وبالؤاذ يبدح تكامعه بداوه ومسويا	takida (Britania Language Language)	
11400	力习满所需技能点	567 敌人对她追成的雷属性伤害值固定为1	
MASTER 效果、	7习清所藩技能点 全技能与能力习满 疾能表	567 敌人对她追成的雷周性伤害值固定为 1	
11400	7 3 清所縣投舱点全技能与能力习满 按能表	597 敌人对她造成的雲鳳性伤害值固定为 1 一道	
MASTER 效果、	7 3 清所縣投舱点全技能与能力习满 按能表	567 敌人对她追成的雷周性伤害值固定为 1	
MASTER 效果、 大地 - 构	7 习清所漏技能点 全技能与能力习满 校能————————————————————————————————————	567 敌人对她追成的雷属性伤害值固定为 1 ———————————————————————————————————	
MASTER 效果、 t 他 · 枸	7 习清所需按能点 全技能与能力习满 0 通过幅7 30 聚集需属性套自 40 以雷之刃刃	567 敌人对她追成的雷属性伤害值固定为 1 一道 5 解析一道 5	The state of the s
MASTER 效果、 本地 均 事情後世	7.3 清所需按能点 全技能与能力习满 0	567 敌人对她追成的雷属性伤害值固定为 1	
MASTER 效果、 大地 有 中 七條 1	7.3 清所需按能点 全技能与能力习满 0	567 敌人对她追戚的雷属性伤害值固定为 1 5 5 4 4 5 4 4 5 6 7 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	
MASTER 效果、 本性 - 枸 東京中東 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	7 四灣所需接能点 全技能与能力可满 0 通过的 30 聚集會属性數自 40 以謂之刃对 50 第2 四次 65 65	567 敌人对她追成的雷属性伤害值固定为 1 - 遊 5 如 5 如 5 如 5 如 6 如 6 用手盟剑对敌人攻击(单机) 5 3 周围敌人造成大伤害(范围) 4 从空中用手鬼剑对敌人攻击(单轨) 5 6 从空中用手鬼剑对敌人攻击(单轨) 6	The state of the s
MASTER 效果、 本地 构 事 中皮 * 以 中 大地 和	7 习满所漏技能点 全技能与能力习满 0 通过制 30 聚聚爾属性對自 40 以謂之刀对 50 赛樂實属性對能量 65 65 令周围敌人陷。	567 敌人对她追成的雷属性伤害值固定为 1	The state of the s
MASTER 效果、 本性 - 枸 東京中東 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	7 习满所漏技能点 全技能与能力习满 0 通过制 30 聚聚爾属性對自 40 以謂之刀对 50 赛樂實属性對能量 65 65 令周围敌人陷。	567 敌人对她追成的雷属性伤害值固定为 1 - 遊 5 如 5 如 5 如 5 如 6 如 6 用手盟剑对敌人攻击(单机) 5 3 周围敌人造成大伤害(范围) 4 从空中用手鬼剑对敌人攻击(单轨) 5 6 从空中用手鬼剑对敌人攻击(单轨) 6	The state of the s
MASTER 效果、	7 习荷所漏技能点 全技能与能力习满 交往 交往 交往 交往 交往 交往 交往 交往 交往 交	567	
MASTER 效果、	7 习荷所漏技能点 全技能与能力习满 交往 交往 交往 交往 交往 交往 交往 交往 交往 交	567 敌人对她追旋的雷属性伤害值固定为 1 5 (基本) (基本) (基本) (基本) (基本) (基本) (基本) (基本)	The second secon
MASTER 效果、 本性 构 中方径 1 ② 中 下 于 天 ** ** ** ** ** ** ** ** **	7 习满所满族能点 全技能与能力习满 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	567	
MASTER 效果、 本地 均 中市设置 中市设置 では、	7. 2	567	
MASTER 效果、 本性 构 中 中 中 于 2 。 即 由 由 年 技术学生 阵 年 技术学生 阵 挥	7 习满所需接能点全技能与能力习满 全技能与能力习满 30 聚集需属性事能 40 40 以雷之刃对 50 赛集實属性事能量 65 65 令周围敌人陷。 00 呼吸巨大手单位 以外与雷属性 大伤害 单体	567 敌人对她追成的雷属性伤害值固定为 1 (5) (4) (4) (4) (4) (5) (5) (6) (6) (6) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7	
MASTER 效果、 本性 构 中 中 中 于 2 。 即 由 由 年 技术学生 阵 年 技术学生 阵 挥	7 3 満所無技能点 全技能与能力可満 (文能表 を技能与能力可満 (文能表 (本)	567	
MASTER 效果、 本性 构 中 中 中 于 2 。 即 由 由 年 技术学生 阵 年 技术学生 阵 挥	7. 2 清	567 放人对她追成的雷属性伤害值固定为 1 (
MASTER 效果、 本性 构 中 中 中 于 2 。 即 由 由 年 技术学生 阵 年 技术学生 阵 挥	7 3 満所無技能点 全技能与能力可満 (文能表 を技能与能力可満 (文能表 (本)	567	
が	7 3 清所審技能点 全技能与能力习满 所審技能点 2 全技能与能力习满 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	567 放人对她追成的雷属性伤害值固定为 1 (5) (6) (6) (7) (7) (7) (8) (8) (7) (8) (8) (8) (8) (9) (9) (9) (9) (9) (9) (9) (9) (9) (9	
MASTER 效果、 本性 构 中方化 中 中 中方化 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中	7.37 海防無技能点 全技能与能力可满 (567 放人对她是成的雷属性伤害值固定为 1 5	
MASTER 效果、 本地 均 中市代 2	7. 2 満 的 編 技能点 を 技能与能力 可 満 的 編 技能点	567 放人对她追成的雷属性伤害值固定为 1 (5) (6) (6) (7) (7) (7) (8) (8) (7) (8) (8) (8) (8) (9) (9) (9) (9) (9) (9) (9) (9) (9) (9	
MASTER 效果、 本性 构 中方化 中 中 中方化 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中	7.37 海防無技能点 全技能与能力可满 (567 放人对她追成的雷属性伤害值固定为 1 (1)	

程与全任务攻略 Story @ Mission

S XIII . Highwind . Island

彩 ペアバジェット. Abazet



流程

D开场结束后前往村子西北展望台 地图中会将目的地用黄色的小集标:

情,帮助少女接入着踢碎石制的。

④来到海岸之上会有战斗表程。 玩罪

でルゴ作为 NPC 加入 下一个目的 电是位于村子西北方何的 风顺

洞窟量深处融发与亦作 中B088 最,北京《和字》 高联 此战无法获得胜利 蓬当攻击

任务下孙"堆图上金以绿色的""" 新 E出来,由于这些任务都有时期限 關, 所以在高开岛之前务必完成, 具

の在 風见品の海岸 技動とガイル **生回走,遇到水火,进得到木刀并接** 沙滩上就有,红色的较为醒目,采取

亚回到村子和村长对话便能选择外 1. 在此之前需要将分支任务全部

19 再次来到"风见岳の海岸"。 定文 下接和 體切換道具,可使用道具的

与本形例一的战斗无法获得胜利 刷情后前往 "青铃の語"、田森林是深



分支任务: 风见岛			
	and the state of the state of	The state of the s	Maria Champhan
お弁当を届せたコ	カマキ 	击戦ガーテ で、でもい 后-在村长駅休息之前	200EXP
说明, 梅从要托人处得到	別的便当送至"青्り森"。	入口附近的村民ハーマン。	1
药の材料を手	临时广看护妇	击败サーデーファモン	F - 40 .
SAT WY	(风见岛)村	后 在村长家休息之前	× 2 300EXP
説明: 前往 "青铃の森"	东北部深町 リアンダル	7字",其附近的怪物可以无视。	**************************************
工具を届けまう	へ 1 ケル 风见島の村	出败サーテープ・**モン 后 在村长家休息之前	250EXP 20051D
说明: 特村长家门口宣籍中的工具交给 "风见篇の课事" 的ビルタキ。			
頑丈な角を手、入れろ	・・マン 胃铃の森	お吸り テ C 。 を 。 后 在村长家休息で前	守护 → → 300EXP
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			

流程

1抵达ア、ジェット的兵舎后会角新 队員ケロセル加入、同时分支任务大 幅更新。出城后得到"キューブ"并 接受关于 队战马的教学:

② 穿过整个草原来到"野生の森"西 部的"ウェアウルフのアント"这 里是游戏中第一场正式的30SS战。 如果事先接受了委托, 半路上也有很 名于务可以做。



8055 ウェアウルフ桑分

維华开角局并不全直接等 1992年接触,新家可以利用地形的精护 精扁边越露的杂兵先退一击破。BOSS 的攻击力和 IP 不低。據憲不要 松队员轻易指头心搏、填弃"禁藏" 多情素 尖林區 海洋菜 南以高茂美 養傳藏斗肚利

多返回アバジェート的兵舎进行休 完成该任务。 去城门外与看守的 1 兵对话得到了 物,战斗中发动固有技防具破坏便能 地

息,接到"追加司令"的事件任务后 小前往南部军总司令部的会议室, 田来之后就可以使用"强化"系统 ルゴ的武器斧子。使用斧子攻击通「了。进行一番体整后来争城门后与 往"アバジェット港" 附近的贝类怪 士兵对话便能直接前往下 个目的 老뫴峡台。

分支任务: アバジェット				
Value 1 - 2/21 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 -	工作人(株本) が	A. / / / / / / / / / / / / / / / / / / /	which was a substitute of the	
カモ・トの	124	クロセル加入后	魔力・ヘルト 400EXP BOOS D	
采掘所へ	*パンエート兵舎前】 城门外不远的地方等候。	· 油水油学克莱萨·塞尔纳。		
说明 男人逛石旅往	南部军兵士		がまっぱむ がほっぱい	
ポイズノウォームし	ア・・・・・域门外	ケロセル加入后	400EXP 300SID	
说明: 需要讨伐 3 只	前虫子ボボダンウオース	此一般的要大,颜色为紫	色, 很容易辨认。	
ちょっとは当たれ」	瀬部军兵士 (カモント楽掘所前	グロセル加入后	250EXP 150S D	
推理、医室讨性 3.52 清天、		■性の達性基果必要(約) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	刘德性攻击监其社是至太监	
人质を敷出せより	組合スタープ サモート 楽編所前。	ケロセル加入后	攻击 - V1 体力 - v1 x 2 ■■0EXP BOOS D	
岩票,人 <u>多位于</u> 为之 表面】		**一些选择。单功将算 -	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
精髓抽出	組合スタップ カモンド采慮所前)	ケロセル加入后	250FXP 200SID	
	技 "精髓排出" 需要将敌。	先打室源花状态有一定	医军发动。	
火さカーを 生成しよっ	南部军兵士 (カモント 采掘所前)	クロセル加入后	朱省の耳饰 * 300FXP	
説明: 以グロセル的	普通攻击或者特技在一定	区建内生成5个新,找个6	放人多的地方打卸可。	
永远の対决	オコオコア (4. エート港)	ケロセル加入后	オ オ メー オ x 6 ウル サ ル イ x 2 500EXP 500SID	
说明, 戛消灭 6 个强	人オコジャック 它们就な	主话在委托人的对面。		
オコネコの奇り	オコネコ	クロセル加入后	火晶爆帶 400EXP 500S D	
说明 委托人要求名	回的宝箱在ネコジャック		了就可以图去交票。	
老人の愿。	街・者人	击破ウェ "ウルク 亲分之后	命・首饰 経验のへ: P BOOFXP	
世界: 名为フラブ エティを中央で加	N. S. Dallack	海岛的意大 会会 世级最大	. 选择经费型型 企业等。连	
见习 皮 らが、聖人	皮なめ、駅人の卵 アミニ ト草原	街道 "亳加司令" 之后	皮 チ ッル 800E XP 200S D	
排稿 美军生力首员	由部、管理的引送者 可以	標準カラウビーました	4 本	

黎 老狐峡台 Old Fox Cangon



分支任务: 老狐峡谷			
The state of the s	Concrete and the State of the Contract of the	The same of the same of	
障害物を破坏せょ	南部軍将校 老狐峡石入口处	抵达老狐峡台 攻破改き 当前	朱強の首饰 1200f-xP
说明:该任务有时期限:	艺,可以随主羹一起进行	只要跟着要托人一點清散	शन-
2 年の例い	7 =	完成委托	ヒール 「 アメ3
2000	3 (2 - 2 - 2)	妻夫の原 后	1500E XP
"种",对于共和国基金			滋養養養養養養養養
上前再次跨畫市场前差	人完成。		A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
魚佐、1 兵士	南部车车 1	临时驻屯地	朱重の資飾! 120DE XP
をお行せに	临时驻屯地	80% 战胜利后	
说明, 進你游戏, 需要地	技所有伤质的体力每一定的	时间、失败是不能重试。所以	人需要技档后再次挑战。

コタ・マレ Cota mare

流程

1 从老狐峡台岛达水色沼后前往南 部的コタ・マレ.在村子东部的族 长房间内セレスティン加入队伍,同 时ゼフィ暂时窩叭」

②由村子南部的出口前往海底洞窟, 走不远看到存盘点, 之后在"マレ族 の祭坛" 发生 BOSS 战





#李英雄教派表育先解决的対象。而由于セフィ高队、所以负责回 製物工作業必須交輪を 蒙察攝棄對茅索操作軸

③自动返回村子后ゼフィに队,前往! ⑤完成収集任务セレスティン正式 セレスティン的家与其对话可以接一加人,剧情后前往水色沼东北处的平 受事件任务 "元气モリモリ灵药の"。 | 台迎战那里的ヒュアレン。

在此之前建议大家先将有时期限 定的分支任务全部完成。

@ "元气モリモリ灵药?" 要求収 集以下繁材:メレの植物胞子 虫子一样的敌人メレ掉落, 解毒 剂 ── 商店有售 フシギ菌× ? 采取水色沼中橙色的蘑菇;



8055 ヒュアレン 获得物品 夕燥けの剣

本场战斗玩家要保证较高的攻击输出并且得和时间赛蹦。攝業轉 表下多示·对点的 · 研究域 · 不要高度使用高价資的技能。 · 特怀早被和英 他都分量。條中火力時等亦作。一度时候是60%會說出來與沖練到 結界背后回复 HP,此對券邀賽馬蒙海蘭馬灣家·德里度會會地華漢蒙 業。时间拖太长会毒業前等厚排

®战斗胜利后从族长那里得到5个爽快香,将其设置到地图上标注"★"地方 即可。再次得到深红の香、清水の香和黄金の香各?个之后前往海底洞窟。

			-
分支任务: コタ・マレ			
The state of the same of the s		No. of New York	
あ つ品物	アヒス商人	専件任务 π气モ	キュアフラワー
を返せ	水色潜入口	モ * 見药 > 完成之前	800EXP 500S D
说明: 受托人需要的	"存われた品物" 在間	F营地的康福中。	
国には目を	ここ で商人	事件任务 元气モ	900EXP
	水色沼入口	モ 灵药7 完成之前	
说明 需要先完成任	Larrella	[世] "、慶托内婁为收集4順"	アマカン草"。
告しは齿を	アヒス商人	事件任务 元气モリ	カン、祝福し、赤、
-	(水色沼人口	E 灵药? 完成之前	宝石 IDDOEXP ODOS/D
说明. 需要先完成任	த"目には目を"。要 だ	的專为在北部军事管地设置的	勝"ガス曠射トラップ"。
コタ・ こしへ	2. 7. 商人	事件任务 元气モ	500EXP 500S D
の配送	水色音入口	モー 示 語 ション 完成 之 前	66 S 1973 ST 1
说明:需要先完成任			的ネスティン。
水色沼の传令	マル族の女	击敗ルタ - 事件任务 "元气 ギーモ・気助: "完成之前	000EXp 1000S D
说明、击敌水色沼东		十一个"为约》元成之制	
PERSONAL ENGINEERING	。族の女 (6年102年時刊を除年4	击败ルク 事件任务 元代	
スデ	(コタ・・・ 料落	モリチ 灵熱・完成之前	1000EXP
说明:要托人要求传	THE PERSON NAMED IN COLUMN 1	火色招東南約オコネコ第二書	
カモ の欠片	* 7 * 1	击败 * タ 単件任务 "π 气	
か必要だった。	* * * * * * 液築落	モ モ 熨药 完成之前	++ 5 7 80QEXP 500S D
说明:養托人需要的	个 カモンドの欠け	"会从会人」し美上被称。	
The second second	マレの防人	出版ルタン 事件任务 元代	4 + 1 + x2
プレボラを讨伐せよ	水色沼)	モ , モリ灵药? " 完成之前	EIL-I X2 800EXP
说明 委托人的位置	生老狐漢谷进入水色	日的人口、要求最素を「瞳の腫」	(家) 消灰の見プレポラ。
北部軍の作战司令书	无	击败ルタノ~事件任务 "元气	800EXP
		モーモリ党約1 完成之前	
A come of the come of the			A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
如何其主意不可示的		To all the late of	
スーレンスを倒せ	*07	击败 4 夕 事件任务 元气	. モヤッ防御 1200ExP
	まな・・・ 人口	モ モ 炅勢) "完成之前	4-11-0-1
说明,需要先完成任务	元 北即年以作戲問名	用。要允许有为证理水色展示	部的政将メーレンス。_
# + = = = +	于3千7	击戦ルタン~事件任务 九气	スタミナシート.
港まで配达	イネコオコ放業落	モリモ 灵药? 完成之前	1000EXP 2000S D

参海底洞窟 Underwater Come

参デュナン丘 Chunan . Hill





発アバジェット Magel

強絆

再テ必回 アハンエット 計成有太 多的事情要去做、影情之后百兵会休 息一碗再与城市外的土兵对,环就可以 老狐峡台、出

前往下-- 个目的地 发前别忘了将汉里

的分支任务完成。 2 抵达老狐峡台 直往机前进,顺路把)支任各完成。在 北部军基地有 场 与之前类似的强制。 做 4, 一个将领加口 个手下并不振对付。



ブカブセル,

战斗胜利后获得守护の撮轮和リバイ

p自动返回"ア vo エ ト"后前往

南部軍息司令部会议奉、「うカト的」

受ふ结束之后就能前往 デュナッ丘

	万文任务	: アバジェット	
- 11 to 12 t		and the second second	, .
2、《处断#1	南部车共士	作战会设结束、去老狐峡谷之前	勢力する者 1400EXP 1000S D
說明,消灭位于 者 抓申	移動削減なススイン。	《任务》以在禁下来的考据读 验作	唯中国建宝成 。
ァラ 放 エ H 田没	(4) 女	从名知政谷归来 前往 デュナ 丘 2章	500£ XP
说别。要托内容为我是	"デベル裏" 中間デバ	并导某对着。这些是一个	10
复雠の スケ	F	从老狐峡各归来 前镇 产。于 丘 之前	500F XP
古文书を手 、人れる	生物学者		800€XP
分支任务: 老狐峡谷			
全急 机瓷文章	南部车兵士	报 之 老 狐 峡 台	女击 - v 3 防御 - v 3
\$ 回收+++	临时过电地	上阪サクロ 之前	1400EXF
	CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE		

流程

ガハ デュナン丘"会发现这里的 敌人比老狐峡谷还要多,前进过程

中一定要逐 击破。另外这里 的时期限定的分支任务同样不 能错过.

② 往北连抵达第一驻兵所,这里 的敌人非常之多, 贸然进入会比 较危险,建议将敌人分批引出来 进行消灭。地上的爆弹箱可以利

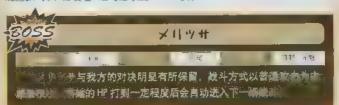
用クロセル的点火技能进 15 爆, 等 对敌人构成不少的伤害.

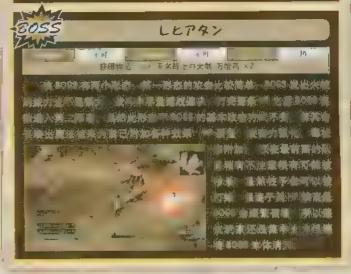
@ 继续北上达到第一驻兵所会有 张简单的 BOSS 战。



EOSS	ヘカス
	水山
() 本场战斗难 前攻击有罪禁以 重張非濟策制与	度不高。还於之有还是先類決練場內的原換水價。\$0% 亦並果。一言可以通過准备。不差異以便可能,能對底 (A.M.) \$8844、後無腦。多多利得 \$000 你 整沒不

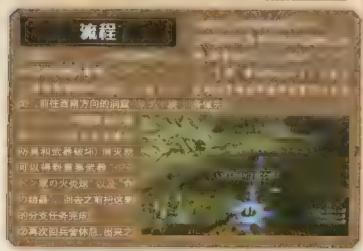
北部的"黑··刃要塞"进行连续的 BOSS 战。





分支任务: デュナン丘			
A. A. Branch St. March visible Strains and		3. 5. 5. 5. 5. 5. 5. 5. 5. 5. 5. 5. 5. 5.	
P - ルスを敷出せよ	南部軍犯十 ティー 近人口	抵法 テーチン丘 击败 は 「ケー之前	勇气の首饰り 20DEXP 1DOOS D
説明: 需要質赦的アール	スを第一世長所与	第三基與所之间的地帶。	
南部军兵士をサポー	テンチ 丘人口	アピーティ 日 デ 庁 第三姓兵所圧制之前	抵抗1.03 体力1.73
進明 韓国國的三名南部	军士吴在禁一姓兵	务的等上,这时将他们营业并一	一对诺便可完成任务。
古文书を届りよ	ア もま テコサン <u>丘</u>	抵送 デュナ 丘 击敗。 ウタ 之前	1000EXP 100USID
		A DESCRIPTION OF THE PROPERTY	
コロス スを退台せよ	南部车床土 (第二叶异所	抵达 テー・ 丘 击吸レータ 之前	カー D 代価 情办。 カヤード 2000EXP
(1) (2) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1	美工程 - 计显影射	近於韓徽侯者 為天前有參應任	20 12 30 1

※ アバジェット . Yhazet



	分支任务:	アバジェット	
The state of the s	秦托人、地魚:	种学叶棚	No.
タター草を 年 入れよっ	主物学者	返回 , 。 下 前往风见岛之前	600ExP
说明 ·前柱前人组) = "	And address of the second
タタ 草を	+ 4	返回" T 🔩 🗈	レント 嫁換米切のロケ
楽取しよう	商人组合	▶ 前往风见岛之前	r 1500E XP
説明 ラタリ草生	长在 "沈默の意脈" 中的 "元前	すの丘" 西部附近(如風の),常要仔细界技。
ラティ族 急袭	南部军兵1	返回 "アパジェッ	生贄の耳飾り、
滋期, 來成數數的	サー・・ 南 1入口 場所誘致、態度不言。	I DESCRIPTION OF THE PERSON OF	TOTAL PROPERTY.
消えたが寝兵	南部军兵士 "	表回 ア・、エ	オタ、と回知し43
李堰 -	南 1入口	前往 凤见岛之前	7 9 + L /3 1500EXP
说明,需要营救的	侦察兵被囚禁在 "沈默の荒野	的量离制。	
カモントを 存正サよ	イエル (商人組合	返回 ? . * I 前往风界島之前	東早 * 1 × 3 × 2 × 9 +
雄體 法唯位于"方	音の圧 的ウェアウルフ達		"カモンド"
	南部年兵士 で ・ エ ト入口	击败 テ 回到兵 含 前往风见岛之前	1000EXP
说明。要托人要求	男技的業民就在『アバジニッ	下灣"能素都	Till All St.
飾ケラガラ	ナルターア ジェート海)	击败 > 回到兵 舍 前往风见岛之前	スタ。防御 スキュロハ タ ト 1200ExP
嫌辱。需要先完成 口的地方(如图 0)	王寿 "規則単素もの贈 <mark>意民"</mark> 。	要扶 人 會要 (2000年)	
森に逃れて	モュタ (アコンエート港)	击败 + ティ回到兵 舎 前往风见島と前	1 00DE XP
说朝,秦要先完成	主義 "岳头东王" 医美术室		
贝岛流程中完度。	135 1-31 1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-	The second second	

舍一前往风见岛之前





DODE XP

风见岛 . Highwind . Island

.ルタ アミュ ト港)

掩緯

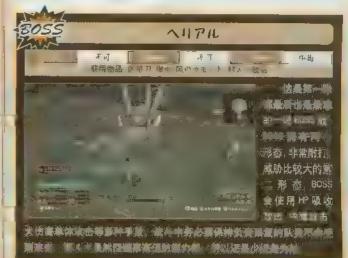
1 抵达风见岛之后会分为两组行动。 海岸登陆的 组需要破坏对布在海 灘上的4座デス ハリスタ 炮台。 先奸灭周围的故军 接着用アルゴ的 技能"ハンチ"特別品圏国的3个底

座破坏, 总样才能取违炮台本体。全 部破坏后触发剧情,视角转为另 队

ク M *青铃の森* 登陆局的作成目标 相对简单,只要消灭 15 名潜伏在这 聖的北部兵,就可以触发与モバサ的 中はいい。越。

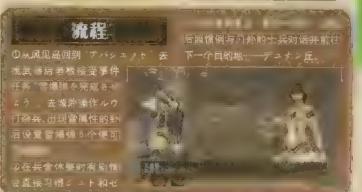


- * 大部队》台后在村长家里休息、之后ジェア 『八田来五展望台找セプ 4.回到村区家40也会加入。4人結件前往"风顺の洞窟"。
- 「进へ"风吹の洞窟"后需要一路収集。 重要道具"遗品、最后 个遗品 有洞窟深处的 BCCC 那里。



分支任务: 风见岛			
No. of the last of	to story the parties of	Marine Contract Contr	
均成失論を破る。	守备队 (风见岛の 赤岸		# v ± 2500E x F
		The second secon	
Non-Synapole diver		and the special residence of the same	
H (<u>4</u>) 4.	升層灰 西华 森	图图 二点 机光原	NAME OF THE REPORT OF THE PARTY
读明,带要纸完成任务	「春は遠れで…」、履者流程	西瑞春林中的安全分即同	. Julius State 1 Communication of the second
逃げた北部军を追え	、 (風鬼盗の村)	解放风况岛	L 、 类程。
		・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	2000EYP
说明: 養托要求產業 身	4. 凤顺双洞宫 中的北部	學生獲得了一個一個	

彩 アバジェット . Ilbazet



2.752	分支任务。	アパジェット	
The second section of the Second second second	-00	Box. y	
ラティ, 风前の灯火?	生物学者		新生水 2000EXP
。 學學·學學· 之公会相義學后和			
ッテ 族い辛基を倒せ	・ユナーター 商人組合	双風児島四来 刊主 デーチート 之前	肯连
说明:本秦托可以在前一个	表表表,即毒效	沈猷の荒野 西藤田草深久	11 3 11 11 11

※デュナン丘 Chunan Hill

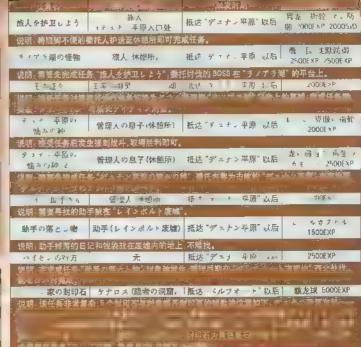
流程

「「ナ ェナン」、 # 4 是 より的最終 目的地, 地图上标注出的地点在东北 方向通往 テェナン平原"的人口处 少里的分支任务學行為个; 2 世然与主线剧情元子 但这里还是 强热建议玩家在前往"デェナン平原" 泛前,从北部的人口绕路"コターマ レ"去解发那里的重要分支剧情

セレスティン成人式. 这里的商店还可以买到极为珍贵有用的"努力のカ

モット":

學到了"デュナン平原"这里还是没有什么强制战斗、等着玩家的依然是一大堆分支任务。其中以"王の武练"相关任务最为重要。全部完成尼林东北部的出口前往"ルハルト盆地"。



分支任务: デュナン平原

	分支任务: 5	アユナン丘・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
20.20			M
ヤ テ ・+ 蝌	9 1 子 東信	原数 8 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 ·	OODE XP
説明 曼托内容为前	生 "コタ ・マル" 送行セレス	ティン成人式。	
アレ・ケスの书信	a ch h	抵送 テェナ 九	2000EXP
	デュナ・丘黑、刃要塞	进入 ル ルト盆地"前	
· 進輯。 需要維持支債	的投票長等。近点人上董典	媒门向家的南部款长楼区。	manta.
	分支任务: #	タ・マレ	
		The state of the s	
Carling National		11.4	ıkdr.

		分	支任务:	7. 久	· 71	,	
Continue Name		人/指点			1,10	pli d	
セトスラー放人	4171.	7 4	マル村落	振沙	デ ナ .	丘以后	叶6,7日 、 精 灵にブロ チ 1500E KP
自然一位式	和分支任务 ***	イサイ タ	の序紙 (f / い付高	五关章 記』"	3.科仪	式的具体 方 以后	求见下 支任务。 2000EXP
	AND AND A			AM STATE			
力型式	色溜东北地区在	が慢袖ユ		被选 架成。	9 1 1	E wa	"Qoulf x P
∰ 1x st	The second secon	7 t	村為	抵达	テンナ	मिल्ला	2600E KP
型機 : 在水色 王→ゴラ 水	海地国中 を動作 ウィッ	大	* . 村區	#1.2 <u>2</u>	FzF	E MP	2500EXP
于 近年 x	水・市	7 4 4 E&-*	* ***********************************	张. 大	1/010/16	上盆地中	100 M AF



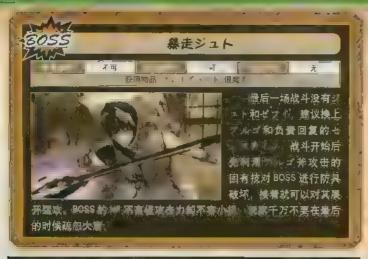
塚ルハルト盆地 !Ruhalt busin

MIT.



 第3個、先額決场內的其他杂異、第988金便用質属性攻害、截方 連載电战多下的命中革命尋常地下、基以輸收支萊有抗品、青朮の何較 無額止は一款業、另外、前的看風性メルを本業中地市政策大的漢無契 向。総1億打要根高得故斗胜利难度不大。





分支任务: ルハルト盆地				
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	A TO SECOND		
投降兵の队长	投降兵 ルールド	抵达 + 4 盆地	白虎の指轮、キュアカ	
を牧出せる	盆地中央南部	街贩 なモデウスを前	ブセル X 4 2500FXP	
以明: 需要先完成任务 "アレックスの本情", 之后摩着投降長一包走就競技到等待實故的投降以以长。				

彩ベルフォート! Bellen

流程

1 进入"星屑の野原"店、アルュ和セレスティン会自动习得连棋奥义、进入"ベルフォート"之前可以去原野的西部帮助那里被怪物围困的マラミア解围;

②到了南部军占领地, 剧情后与西侧 的コックス对话并接受事件任务"北 部军のキューブを手に入れる", 和 ゼロハ相关的分支任务只有在此之

后才能触发并完成。

©进入"ベルフォート市街地",这里分支任务不少且宝箱也有很多.玩家干万不要错过: 住城前的场景中的宝箱里有"スキルのベンダント"



1 前往市街地井消灭那里的北部军

可以完成事件任务,同时接受新的分

支任务"侦察员ゼロハを搜せ"。回

到喷水厂场向西北方向的小区域前

进,在道路尽头可以找到ゼロハ,此

⑤得到前往"センティネル研究所"

的方法后前往西北方向的 "ベルフ

* 下城壁,对巷子尽头的石像使

用"龙卷爆弹"就可以发现隐藏通

时会每一场强制的杂兵大混战.

	分支任务	ベルフォート	
	- Faith in in	Acres de la Sala de la compa	
寒さに震えて	街の女 南部军占领地)	抵达 、4.7 a b" 逃离此处之前	系武の指轮 精神 L v 4 2500E XP
说明。"劉旗の野原"	上的怪物ウェアボア或?	プランドビースト会拝層	要托人需要的多张皮。
わなかがす ・たよっ	少女 南部革占领地,	抵达 、4.2 t 地	朱達に指輸 再主の カモート 2500ExP
说明 委托人需要的	! "战斗粮食" 余在 "ベルフ	オート市間機「内前北部	罪做人身上掉着
危险、备えよう	南部军兵士 (南部军占领地)	抵达 、4.7 オ ト" 逃离此处之前	・ 叶の 2 c2 ×
说明・在 "星間の野	原 上任意消灭 10 只怪物	即可完成,	·
ートン歌い 开州よの扉	无	抵达 、4.23	2000E XP
提票。当此一些少事	* ************************************	خد ند او الله الله الله الله الله	
223 1011 10121	WANT.		
父の還言	无	抵达 -ルブ + ト"以后	2500EXP
健康 (拉赛/从上的	>室, 度其中數達某差值		
	HA PROPERTY.		
手がたりを探しい	无	概述 ヘルフ オート 以店	3000EXP
华祖·秦王长李 <i>连</i> 任	告 "水子把业权特方"。 型	عبيه بالمنظرة والشعواد والمالية	

※ センティネル研究所



	分支任	· ・ ・ 生 ンティネル研究所	
Name of the State		- I find the second	
鍵の重み	街い老人 第 研究室	推送モーティネル研究所以后	无限の体力 战土の咆哮 3000EXP
说明。开门的钥匙	在第一研究室和第二	研究室之间选择内的香香以长青上。據代	5条可以在流程中完成。
紧急牧助	・ルボ ゲ 第一研究室	抵达センティネル研究所以后	白虎の指轮 レジビ、根 气と意志 3000EXP
说明。杂英无视、	至3分钟以内赶到)	第一研究室中央房间特那里的制御装置	停止
北部軍の景類品	・ルポデ (第一研究室	批送センティオル研究所以后	2500EXP
r 说明: 需要先完成	任务"景急敦甸"。	责重品在第二研究室的小房间	
マッテ ネル 雪辱哉?	无	抵达セッティネル研究所以后	3500EXP
悲し、真实	无	抵达センティネル研究所~ 逃离 ベルフォート	2000EXP

上,玩家在必要时可以对其进行手动操作

彩ベルフォート!Bellan





流程

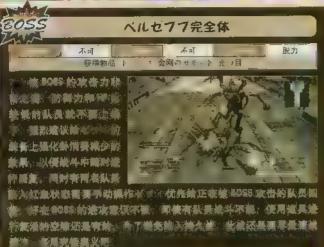
1 研究所的战斗胜利后原路返回 ~ ルフォ ト"的南部军驻屯地、存盘 井休息,接着使会触发セフィ的別情。 此时只要无视杂兵的攻上在第一时间 冲上ゼライ所在的高台就可以:

ラセフィ成功円来后、需要 路突破 敌军的重围逃离"ベルフォート"。

除了杂兵以外,路上会有很多名为 "绝望の壁"的路障,其攻击方式和之 前的"収きの门"类似,只是没有了 防护罩, HP 也)了很多, 打起来更加 轻松顺手。

③在曠水广场存・下風, "ベルフ * 卜伟街地"东部地区可以触发 マラキア的剧情。到了南部军驻电 地南 场恶战在等着玩家。







流程

以、創造后自動前往コラ・マレニ ト 向的大虫子一样的怪物使用就可以

4.的 JAXXXX 中华小雅 **· 得到**實 道具 "前**護の香"、本着它が**往海底 洞窟 対義躯在"マレ族の景法 中

BOSS

ジョバ

霜库 冻伤 电 眩晕 **获得物品 超越のカモンド,カモミール,マレのブロ・チ,スタミナシード**

李禄 \$0\$5 战的难度并不比前一场任务少。\$936 的攻击力依然最高 標情學。由于其特色很快。所以舜家在進行連續年別不要負別。懷難河 定要及対使用。除不成方本体的普通攻击,影響的吐息也需要法數小輔



别是当队友陷入床 伤状态时,一定要 第一时间使用道具 进行回复。另外因 为多多个离队。那 以アルゴ是本战的 绝对肉盾,玩家可 拟事先对其能力进 行造当强化。



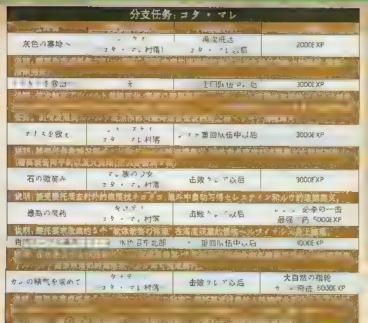
界 对手为风见岛的シュト, 契力很 頭。接著的第三做回到水色泡 依 还是先用 カワンター 破坏異武器 难度也不大

●最后一场機斗的对字是ジュト 我方只有セフィ和ルウ两人,所以

ファーストエルダー 夜玉金塔和

1.很简单了





多水色沼 (Blue ()wamp

流程

曼长的连战结束之后... 工下终于 回到了队伍中来。在族长那里接到新 的任务之后,还要去海底洞窟的最深 处 趟;

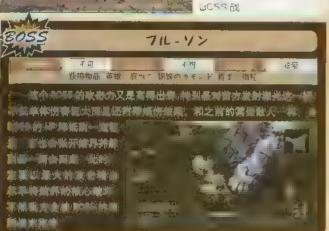
の在海底洞窟最西侧的"ストラスの 墓".按照东西南北中的顺序调查 那里的水晶,隔藏的门扉就会被打开, 进去之后触发玩剧,精共拿完宝箱就可 《回来了:

它对话并被受事件任务"コアの材 料 。接着去村落外的"ネコネコの集 落"、找到ネコネコ完成前 个任务并 接到新的任务 ギブ アンド デ イクだニャー",完成该任务需要的素 材 "メレの花粉" 在怪物プチメレ和 ムラメレ身上掉落,而"黑真珠"则是 アイボラ以及ブレボラ掉落;

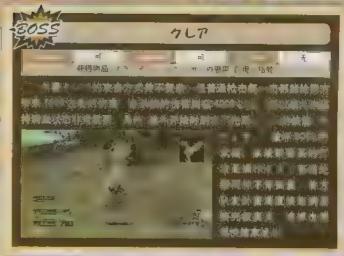
3 来到族长家"]□遇到ィグトン,和

②完成任务后找到 オコオコ,它会 继续给新任务"イグトンのもと

> ~", 会村落找到イグトン可 以得到最后的委托 "最后の 材料",接下来就是去水色沼 东北的空地上讨成那里的 特殊軽物ケノンゴレ 4. 轻松取胜后接着是一场



⑥ 战斗后回去将刚刚得到的"永劫のカモンド"交给イグトン,然后去村落的 出口迎战那里来袭的北部军,这里的敌人会不断出现,适当消灭一部分就会 航发 305S 战.



11.160	分支付	壬务: 老狐峡谷	
A			
大條	非 " ト (老狐修合入口	在 エク ペレ 散到 まで、 的来信以后	SODE XP
は作りから	老狐峡谷へ口	在コタ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3000E XP
	hat Miller backetake		
イフェル 退治	を無味谷人口	在 4 9 4 。 收到 4 9 4 的来信,从后	・・・ 勇者 班 ブラナ ナカモ + 5000EXP
	and the state of the state of	San Marie Carlletter Comment of Marie Carlo	
別のタケト	ポケー 、老狐峡各入口。	在 エク・・。 戦到 ホケト 的来信以后	ODGE XP
说明,用 要先示应告	身。本文学学师》提指	自动任务后和基外人身界	的マイア対議範囲。
モス・秘究	李抓快6人口	在 ユダ・ナ。 改到 サケト 的来信以后	1500EXP
是明、賈摩先史斯士			本
	分支任4	B:デュナン平原	

* 严重人 息子 体憩床 - 击的 *。 」 Lie





Commission of the Commission o	
王 正子 帝 ア・ス族 盆也中央南部 (4.5) 一盆地以后	REDOE XP
· 描述,是主义主任者,还办证本一次。"唐尔宗坛,能外的是意外不言。曾见世际自	095 平地
分支任务: ルハルト 高原	
	无斧 4000E < P
	A CHARLES CONT.
The state of the s	E E AL ADDOCAT
で 核 *・ルト高原东北部)抵达ルハルト高原以后 成星	子里到 400UEXP
于祖《初 风 湖,风 然山, 极力 中 西西山山 子	# 4 4000EXP
機能、「異の書法」位子・ルベルト書献「北朝」BOSS 的等額为にVS科	
想 京泰 誠 在サント 形され の高原 (日 エー	
分支任务: コク・マレ	
The state of the s	
牙数 荒野 ちゅうりゅう村客 他はもりとも呼いる	
	The state of the s
分支任务, 沈默の荒野	

実践 同野存益中 放対 、 4 ト商産 4 種 目 藤町防御 2000年 4 チ

分支任务: ルハルト盆地

分支任务:デュナン平原 爱里x 磨干 水纸件

最终迷宫ラ・ストラダミ

雅祥

最终迷写的第三片之或被划行 为 部分, 依欠为 " 知恵の区 或""卓知の区域""知念の区域" 这里场景内的敌人是400点现的。

利用对应的属性农马在场景内间 时生成。个少上的卦,这样才能局 双半台上各种属性的 器 , 这是被 活平气之间通道的唯一方法 详细 通行方法参见下图中的标识与主



□ 处操作"雷の器" ○ 外宝箱 水 久の肩当"一 ^ 砂操作"人の器" し 外操作"館の器" 外宝箱 " 生水" 处进入"英知の区域"。



○ √ 操作 "雷の器" → ト 处 宝箱 *故 1 の胞酵 し 处操作 "火の 器" 妙宝箱"到想拳 、处 操作"水の器"、4 处操作 风 の器 与"人の器"・○处操作"水 の器" к 处宝箱 "キュアフラ 7 1. _ 处宝箱 "万能药" M 小进入 "知慮の区域 。

UN操作"図い器" り処宜箱"雨加号 →P 处操作"雷の器" 与"水の器" → Q 处宝箱 攻击 LV6" + U处宝箱 "防御 ...5" · . 处宝箱"抵抗_V5" +X处 宝箱"カンの竹制"・中 処操作"水の器" →S处操作"火の器"・H处宝箱"黄 金のグロ バ *・「 処操作 "火の器" ₩ 心进入第 休息室。



在第一休息室稍事凋整并存盈,通 过传送装置前往"ヒェアレンの部屋" 发生 JOSS 战、其攻击贫路和第一尺 大体相同 我自依然是先破坏具备个 水, 西进攻本体。一定时间后他会躲 到结界后回复。P. 并放出杂兵,此的

定要尽快消灭杂兵并破坏结界。胜 村馬得到"风极の权""完全无欠" 至天使のブロ チ",

最终迷宫的第一块区域分为"勇 气"、"勇猛" 以及"真猛"一个部分,ゼ フィ离队接受试练。我方其他队员要 内撑满画面中央表面的眼制时间。 、过传送装置前往下一区域进行成炼。

物リュック、カンの奇迹:

勇猛の区域(4个宝箱):体力LV5、防 阳水晶",

水金剛夜天刀寺殿の薫芸

在第一体息室调整之前。因此例对 打玩剧是最终决战。

明は55第内的光球向其電点 欠談 传送点表 21 この部屋 与製井・丁 JASS 成。先が利用ノエン和アル

異勇 区域(6 个宝箱、スタミノ回 ・ 支任者,那么以里即可以直接拿完集 复 v 戸能药 スタ;+ 、 两生 箱去打最終 LOGS 如若没有、美需要 逐于主题 1 个属性房间内的中 3085.

武炼就算是成功。武炼时最重要的是 了的固有特洛她的武器和防身破坏。 拿到场景内如下列中的宝箱,而试炼。 之后的打法则利之前。 样。防御力 本身是否成功例不重要。因为失败了 以及 Hr 高的角色顶在前面, e z 可以反复挑战。每完成一师武炼就通 在广方卡停查复 以主家民阶段的 实力,两 邓宫极廖太阳该就能解决 **勇气 区域(3个宝箱)**精神 。 为 战斗,难度没有以引君。胜利后得到 "フェイト"、"オ ロラの腕轮"、"太 御LVb、ス パ ノバ、ブラチナカ ⑥到了最终迷宫的第一个区域,如果 之则已经无成了 王の证" 梅美的台

8055 100 作为最终 BOSS 之前的热身,本场战斗的难度并不算高。先破坏武 量和防具,此斗中注意其攻击的 对象。遇到危险可以适当撤退 不要一直被 BOSS 遊击。有了之 前宝精中拿到的"参少"。节制" 随便使用两个宽极奥义应该就能 PHR 经

ストラス

8055

最美 彩號 的攻击花样激练 **美事**。 玩家首先要分别将他的 購買手腕破坏。此时 BOSS 的招 式成力并不大。完全破坏手腕后 就集中攻击 BOSS 的本体,究极 裏义蓄满就直接放。单体威力颇

的業光準備中了之間要要的素達以數值海痛。輸出中華特置重取 在语言的特别的地方特命使先失得。 化特雷浸差 40年 条准用指指虫 那种前摆排一能对金鬃崩囊方能复数量的使用。连疑时间内被消耗不 進典。輔益率終的而及矛族囚犯罪。黃海鄉會慢遭開犯達。聖道 再重复以上打法就能迎来最终的胜利。

% 分支任务中 BO55 数据 %

1000 A 1000	7 1 7 200 models	素量模様	41 57 74	ART PER	y-
スーレノス	17	不可	不可	不可	霜冻
7 1	31	不可	不可	不可	无
ユニオン	31	不可	不可	可	洞冻、眩晕
For	33	不可	Τά	不可	无
スワンプイール	34	不可	不可	木可	中毒、睡眠
久炎、试练	35	不可	不可	不可	眩晕
レカス・改	41	不可	不可	不可	麻痹
ナハサ・改	41	不可	不叫	不可	眩晕
ドレゴ	49	不可	ρĵ	iį	无
雷电の试练	50	可	可	不可	无
イ・フェルノ	54	不可	不可	不可	眩躁
风点口试练	54	不可	不可	不可	无
フェイタルモス	54	※可	不可	珂	麻痹
, r / *. h & %	55	不可	不可	不可	麻柳 中毒
マドブーレム	55	不可	不可	不可	眩晕

流程中卦能体商店一览

卦能体店 1(击败 BOSS ウ	(エアウルフ后)
	/ / / / / / / /
es	7
攻击! ٧1	400
防御 1	300
精神LVI	400
抵抗 LV1	300
業卓さtVI	300
体力 LV1	300
スタミナ LV1	450
スタ、モ回复 LV1	450
	10 O.
攻击 _V2	600
抵抗 _V2	600
体力 -V2	500
スタンナ回复 _V2)	900
	The soul of
攻击 LV2	800
精神 L v 2	800
素早き LV2	600
2 9 . + LV2	900

卦能体店 2(击败ウェ	アウルフ后)
Washam.	
(初觀)	Telephone and the second
勇气のカモント	1600
战士のカモ。ド	2000
热防御	10000
中審防御	12000
Service Service	
抵抗のカモンド	2000
意志のカモンド	2400
マモ防御	10000
メマイ防御	10000
推新李章风 见	A Parties in
スタン 防御	12000
192 191	

攻击 🛶 3	1200
防御 /3	1000
精神 _ V3	1200
抵抗 ↓ √3	1000
素早さ - V3	1000
休力 . v 3	1000
x 4 5 + LV3	1400
スタ、+回复∀3	1400
攻击_V2	800
防御 L v 2	600
精神 LV2	800
抵抗 ニ = 2	600
集早さ LV2	600
体力 2	600
245 + LV2	900
スタミナ回复 1.42	900

卦能体 原	5
防御 v 2	600
抵抗 ->2	600
勇气のカモンド	1600
攻击 _V1	400
防網 LVI	300
精神 _V1	400
抵抗 LV1	300
素早せしい	300
体力 _ V1	300
2 4 5 + 141	450
スタミナ回复もVI	450
	a un to la
初期商品除真气の カモンテ以外	停止出售
厩の目	20000
努力する者	40000
勇气のカモント	1600
战士のカモンド	2000
抵抗さ カギント	2000
意志のカモンド	2400
メマイ防御	10000
热防御	10000
マー防御	0000
中毒防御	12000
テク 防御	12000
攻击174	1 700
防御、√4	1 300
精神 bV4	1 700
抵抗 _V4	300
意果含 LV4	1300
体力 L V4	1200
スタミナ LV4	1800
スタンナ回复 Lv4	1800
メマイ防御	10000
拉防御	10000
マヒ防御	10000
しもやヶ防御	10000
脱力防御	12000
中毒防御	12000
睡眠防御	12000
スター 防御	12000
勇气のカモンド	1600
娥士のカモ・ト	2000
抵抗のカモンド	2000
意志のガモ・ト	2400
攻击 _V3	1200
防御1.43	1000
精神 LV3	1200
抵抗1v3	1000
寮早5 LV3	1000
体力 _V3	000
スタミナ LV3	1400
スカット回复 cv3	1400



游戏心得须





介支任务

4年的分支任务是游戏中比较重要的组成部分,除了攻略中 提到的完成方法,这里还要提醒大家;如果任务失败,见该委托会 自动从情报中消失,要想重新完成必须读档,可以的话建议大家记 住当前所接受任务的主数并经常查看,以免耽误完成任务的时机。



战斗窍门

只要 勠 悉了本作的 系统.游戏的 雅度确实不 算高。 重对 及对支任务



中心数几个攻击力较高的强敌,也可以手动操作回复角 色(推荐女主角泽菲), 前提是将单体回复以及复活消耗 的卦控制在1格。等前方两名队员蓄满足够的卦(强化 消耗卦减 >> 就连携释放究极奥义,平时就不同断地回 复,这就再强的敌人也奈何不了玩家。

游戏中地形存在高低差,部分场景中还有障碍物,有 时同伴会被卡住。虽然场景相距较远同伴会被自动传送, 但如果同 场景内和敌人打了半天才发现同伴被卡在后 方不能行动, 那样就比较吃亏了。不过地形卡位对于敌 人同样有作用。 些体型大的敌人可以通过此方法将其 活活屈死。

全成就列表 Hehievement

相对于其他日式HPO,本作的 难要也比较简单, 因此游戏的成就 也便容易获得。即使是一周目,只 要任务设有遗漏,流程中多细心一 些, 可在石就能拿满全部 1000 党成就.

当然,这些成就说简单也不是 完全運手可得 值得主意的有為个 要点 一是"快好系千万不能错过。 比起流程, 与支任务是每型 个新 产规户影响要优先免成的、特别是 有肥即限定的任务 具体消参照前

文的分支任务攻略), 其次要提醒玩 隐藏要素和分支点并不算多、完成 家、如果想顺利一周目就习得所有 角色的技能点 平时升级时务少准 备好机构的装备并以到鲱棒强化武 器,这样才能髒够尸可能多的点数。 有了虚数, 也不要急着点即强何角 色 等到至少能习得该角色的 种 **流派的所有技能树后,存料后习满** 拿成就,接着再次档学习令 名流 派,这样才能有效地利用好仅有的 技能点 不12、积栅技能点会导致 角色无志学会强力技能而令游戏难 度提升 对此机家也要有所觉悟。



		WYOU ST
凤児島の海岸攻防战終了	剧精自动获得	0
老狐峡心作战终了	剧情自动获得	20
コマ・タレ政防战略了	剧情自功获得	30
ディー 丘性破終了	脚横自冲获得	40
ルハルト盆地作戦終了	剧情自动获得	50
最初のクエストクリア	完成第 个件务	E,
クエスト10个タリア	完成 10 个任务	6
クエスト 60 个クリア	完成 50 个任务	1(
タエスト80 个ケップ	完成 80 个任务	20
クエストオールクッア	完成所有任务	30
ダキト、ゼフィの连携奥文	学会朱特和泽菲的合体技	1.0
スタイルマスター 片手剣	学完朱特的单手剑流派的全部技能	30
スタイレマスター。 两手剣	学完朱特的双手剑流派的全部技能	30
スターシャスター シャマー	学完阿尔戈的锤流派的全部技能	30
スタイルマスター 斧	学完阿尔戈的斧流派的全部拉能	30
オヤイン・スターロート	学完举非的杖者派的全部技能	30
スタイルマスター 瞬	学完革菲的扇流派的全部技能	30
スタイルでスター 火冷球	學會克罗基生的多类球流派的全部接能	30
スタイルマスター ナッケル	学宪克罗塞尔的拳击流派的全部技能	30
2914722 Par	学完奪董斯汀的番料流派的金部技能	30
スタイルマスタ 弓	学完審情斯丁的弓流派的金部技能	30
スタイルマスター 刀	学完潔的刀流派的全部技能	30
スタイルマスタ 宇霊訓	學完確的手里剑流派的全部技能	30
初めて「鎧化」を実践	第1 欠關建 底語	5
レシヒ 1 个入手	拿到第十个细工配方	5
レンピ8个入手	高到6个细工配方	0
全レンビ入手	拿到全部细工配方	30
チェー・リング 初製者	CHAIN BREAK 景计 100 次	10
チェー・ブレイク中級者	CHAIN BREAK 累計 300 次	30
チェーブレー7上級者	CHAIN BREAK 開计 500 次	50
ヘルフォートかりの脱出成功	剧情自动获得	60
ルハルト高原进击成功	属性自动软件	70
ゲームタリア	将游戏通关	80
ゼフィ、ルウの连携奥又	学介育菲和露正合体技	10
アルゴーセレスティンの连携楽义	学会阿尔戈和富丽斯汀的合体技	10
り口セルの连携奥文	学会朱特和克罗塞尔的合体技	20
セレスティン ルウの连機模义	学会襄磭斯汀和露的合体技	20





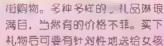
生活两大部分组成, 日常生活中的 各种指令都会简化成一个过场一笔 带过。玩家扮演的主角也是一个普 通人, 虽然获得了1年内免费允顾

游戏由日常生活和晚上的夜店!梦幻俱乐部的资格,但平时还是要 打工积累资本, 然后买礼物讨好女 孩子们, 这样才能渐渐博得女孩子



商店货购物行

想送女孩子们礼物, 各式各 样的小礼品可一个都不能少哦. 白天除了打工以外,还可去商店





子, 如果礼物不合女孩 子的胃口, 那就算是白 花钱了。这些小礼物不 仅可以提高女孩子们的 好感度,而且可以在下 次拜访时让她们穿在身 上取悦你, 是不是够让 你心动了呢?





应名系统

在接待员处可以选择自己喜 欢的女孩子来陪伴你, 如果之前 有赠送过礼物的话, 此时便能让 她换装出场。装饰品的种类丰富,

搭配起来的效果干奇百怪,这才 是游戏的卖点之一啊。有些比较 特别的衣装只能通过下载才能得 到, 这无疑是一大遗憾啊。



对话系统 (ETS)

在和女孩子聊天时可以主动 向她提出问题,游戏中的情报收 集大部分就是要主动质问女孩子 才能得到的。如果是 些比较隐

私的问题, 例如三围之类的数 据……只有在把她灌醉的情况下 才能问,不然会遭到女孩子的鄙 视。反过来, 如果一直保持沉默



的话就会被女孩子质问。此 时回答的选项就关系到好感 度了,还有一些特定的选项 会触发约会事件, 所以需要 谨慎回答。而且万 答错了 被系统自动记录过后就注定 要权"好人卡" 了



*

COSPLAY 套





在特定的时间段会收到来自 俱乐部的短消息,之后晚上前 往梦幻俱乐部就能看见特别的 COSPLAY绣了,这时女孩子的 衣著可是非常独特的哦。机会难 得,于万可别忘记让她们唱歌。

★ 迷你游戏 ★

对吃巧克力





心跳加速的原因,屏 泉中的嘴唇会不停地下 泉中的嘴唇会对,接唇, 口便结束了,接得 来会和女孩子们靠得 更近,而屏幕中的当 然你的心跳会更加速

非常让人心跳的时<u>多</u>,用十十吧,这完全就是厂商非常邪恶的字键控制起来非常困难,可能是 设定之 啊。

点歌系统



其实点歌这个部分是包含在小游戏中的,之所以要单独拿出来说明就是为了让玩家认识到点歌的重要性,这才是游戏中最别具一格的地方,要说点歌其实也是借鉴于《偶像大师》,但把女孩子罹醉后再让她边唱边跳那又是一种全新的感受啊。而且当与女孩子的好感度上升到一定高度时,还能进入特别的 VP 房间,咳咳、,在这里点歌时可以超近距离地从多种角度观察女孩子们的舞姿,可谓"萌度"满点

程拉OK 时的互动,一边听着女孩子唱歌,一边测赏其舞蹈,配合歌曲的节奏让玩家来加入一些额外的声音。其实去过卡拉OK的人都应该体验过吧。看 在时机按下对应的键就能增加额外的旋律,如果全部完成上确的话,就能使整首歌的混音效果达到最好,不过在注重按键的同时,你也无法欣赏到女孩的舞姿了。另外,这个小游戏的判定非常小,只有很精确地算在时机按下才行,稍微偏一点就是MSS。





大小



这个小游戏最为简单,只要 胜利。需要注意的是,酒量等级不停地转摇杆即可,6 种左右便能 越高越容易获胜。









A		
项目	得知条件	
本名	HAPPY END NU	持症岬
生日	收到實发来的短個	8月25日
年龄	庆祝生日湘醉后对话	20岁
三頭	对话	83 '56, 85
血型	对话	A <u>W</u> RH
出身地	对话	东京都
喜欢的酒类	对话	啤酒
	对话	グミ (口香糖)
不喜欢的食物	对话	ヒ マン(青椒
喜欢男生的类型	对话	比较粗犷的男生

号码	条件
1	第 次约会
2	第二次约会
3	第 . 次约会
4	第二次约会衍生
5	第二次约会衍生
8	春天的季节约会(黄花)
7	夏天的季节约会 (海边)
8	冬天的季节约会 (溜冰)
J g	庆祝生日
10	Xbox. VE对战1次
11	XboxL VE对战5次
12	Xbox. VE对战10次



主體演程摘要说明			
项目	内容	备注	
ETS对话	亜麻省ちゃんい趣味		
ETS对话	この物情 ・パピーエンドにできると思いますか?	选择X回答	
FTS对话	自立するって参物語?	选择X回答	
	1		
25	的追加事件。她会代替亚麻音和主角耶 会		
ETS提问	金色のマノオネット		
	好"金色のマリオネット",然后当做礼物並	给她	
ETS提问	映画に縛う		
	*		
第一次約会。	- 映画	选择8回答	
ETS提问	亜麻音ちゃんの憶み		
FTS提问	居候って平气?	好感度低时不会发生	
去	商店街裏"日用品セット", 之后送給她		
	+		
ETS提问	来周公开の映画		
ETS对话,	日用品	选择A回答	
ETS对话	本当にごめんなさい	选择A回答	
ETS对话	见合(相等につ)で	选择A回答	
FTS提问	亚麻音ちゃんの住む场所		
ETS提问	展览会	好廢度低时不会发生	
	1		
第二次約金	抽象面展览会	选择A回答 触摸事件、肩膀〉	
附加約会	映画(会追加相册)	可有可无	
ETS对话	大家にばれた 家出から归る时類张した?	选择X回答	

项目	内容	备注
ETS对话,	セッちゃんのこと	选择A回答
ETS提问:	プロボーズについて	此时提问会出现引 约会的选项 千万分 自己不能喝醉
ETS对话	約会に誘う	
	+	
第一次約会	ブール	选择A回答
附加约金	公園	触摸事件
	HAPPY ENDING	

	HAPPY ENDING			
	全额的对话地提			7-1-4-7
				dis.
音説対数分とかしますか?	والمنافع المستعملين والمستعمر والموافق والمراجعة وفالم تروك الكلاوات		播度变	
	The state of the s	X	Sec.	SSU _A
□の衛笛、ハンピーエンドにできると思いますか? (主説) ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑	普段お散步とかしますか?	-+	*	Ť
日立って夢瑜訶 (主統) ↑ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑	スポープとかするんですか?	→	1	1
マメリ つのあの程度と	この物情、ハッピーエンドにできると思いますが? (主线)	†	- 4	+
	自立って装物語? (主総)	†	7	ı
		1	4	+
マ・・・のこと ここも国 で、ま、ますよね?		1	1	+
# 2 映画 2 記分をですか		-		
対面 一		I	1	+
「家友が実上機後の敬だった。前なストーリーはお好きですか? ↓ ↑ ↑ ▼ 株実の夢はお持ちですか? ↑ ↑ ↑ ▼ 株実の夢はお持ちですか? ↑ ↑ ↑ ▼ 株実の夢はお持ちですか? ↑ ↑ ↑ ↑ ★ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※		-+	1	
 電車の中で席を込るのは、お標準ですか? 対		1	-+	î
海来の夢は対待らですか9		1	† Ť	7
開、ブラが似合、さっと首れたなけれどを1思っ?	The state of the s	†	-	- Annual Contract of the Contr
私は傷骸の舞ですからそれは仕方ないですよね? (主談)			→	
お見合い。でできょした、この何待ちのかりますか? ・主銭) 好みのタイプを「不成、っぱ、の女の子」ですカ? 女性同上が恋に驚ちる映画って見たこともりますか? 意と他のマリカカット おいくらでした? 別、伤つけてしまいましたよね?	4 5 7 7	-		_
好外のタイプ 1 元代 (・一式 ・の女の子 ですか?				,
安性同土が恋し驚ちる映画って見たことありますか?			-	
金色のマリオオ・ト おにくらでした? 別、伤つけでしまいましたよね?(主説)	1 08.0			
 一般、伤つけでしまいましたよね? (主线) 一度に置ってとき、人に適を尋ねられますか? 一点を、そう思いませんか? 一曲散ってもよろしいでしょうか? 一点が決定で存知らりませんか? 一点などとき、海のかれますか? 一方などとき、海のかれますか? 一方などとき、海のかれますか? 一方などとき、海のかれますか? 一方などとき、海のかれますか? 一方などとき、海のかれますか? 一方などとき、海のかれますか? 一方などとき、海のかれますか? 一方などとき、海のかれますか? 一方などとき、海のかれますか? 一方などとさんな歌にくらしたい? 相手がいるのに映画館にデートに行ってしまって伤つけた? 一方できますよね? 一方できますよね? 一方のはお好きですか? 一方のはお好きですか? 一方のはお好きですか? 一方のはお好きですか? 一方のはお好きですか? 一方な続し、本せだと思いますか? 一方な続し、はい判断ですよね? 一方な場別のはに足を追ぶようですか? 一方なおして退間となることありませんか? 一方なおして退間となることありませんか? 一方なおしておいてまなれまなった。 一方な出すがのかったと、でも、このお店に来てくれますよね? 市るなどとって、セッカやんはお气に入りの文の子なんですか? 上談のみじべき、たれだのご存知ですか カるたことつて、セッカやんはお气に入りの文の子なんですか? 本のと違いく知りたいですか? 本のと違いく知りたいですか? 本のと違いく知りたいですか? 本のと違いく知りたいですか? 本のと違いが高いが書手 一方であっか。 オークーへよるのが書手 一方できまますか? オークラスが設別が立たなくていいですよね? オークラスが設別が立たなくていいですよね? オークの方が設別が立たなくていいですよね? オークの方が設別が立たなくていいですよね? オークの方が設別が立たなくていいですよね? オークの方が設別が立たなくていいですよね? オークの方が設別が立たなくていいですよね? オークの方が設別が立たなくていいですよね? オークの方が設別が立たなくですか? オークの方が設別が立たなくていいですよね? オークの方が設別が立たなくていいですよね? オークの方が設別が立たなくですか? オークの方が設別が立たなくでがですか? オークの方が表があるんですが、またなりの方がですか? オークの方が表があるんですか? オークの方がよるのが書をあるんですが、またなりまたなり。 オークの方がよるのがまたなりまたなりまたなりまたなりまたなりまたなりまたなりまたなりまたなりまたなり	- I was at the same at the sam			
選に置いたとき、人に選を得ねられますか?			_	
学生时代 チョコはたくさん類えました? □ 本のでしょうたいでしょうか? □ 本版のでもようしいでしょうか? □ 大き行机・類なのな 恐く為りませんか? 本の中の鳴って幸せられる? 本の中の鳴って幸せられる? 本の中の鳴って幸せられる? 本の中の鳴って幸せられる? 本の中の鳴って幸せられる? 本の中の鳴って幸せられる? 本の中の鳴って幸せられる? 本の中の鳴って幸せられる? 本の中の鳴ってを大いるより。 本の中の鳴ってを大いるより。 本の中の鳴ってを大いるよう。 本の中の鳴ってを大いるよう。 本の中の鳴ってを大いるよう。 本の中のは歌音ですか? ましいますか?	and the same of th	_	-	
きんも そう思、ませんか? 一曲歌つてもようしいでしょうか? を行机に築るのま 高くありませんか? 宝物と呼べるものは、なにかお誇っですか? こんなとき 節めっれますか? 一				
- 画歌ってもよろしいでしょうか? 「おけれ、乗るのよ 恋くありませんか? 「なっならき 節めっれますか? 「たちならき 節めっれますか? 「ならならき 節めっれますか? 「ならならき 節めっれますか? 「ならならき 節めっれますか? 「おきないるのに映画館にデートに行ってしまって伤つけた? 「おいものはお好きですか? 「いる あし、本気がとしたら きーって、れますか? 「おお前布の中、物を滞し ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・				
を行机に繋るのま 高くありませんか?				7
良い方法 ご存知ありませんか? 宝物と呼べるものは、なにかお袴ちですか? 一 ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑				
では付き合ってた人いるよう				
 適の中の鳴って撃せに含む高? 実は付き合つてた人いるよ 押手がいるのに映画館にデートに行ってしまって伤つけた? 世上がりできますよね? 日でものはお好きですか? じゃあ もっ本气がとしたら さいって、れますカ? 対金持ちは 幸せだと思いますか? 中 付 対金持ちは 幸せだと思いますか? 一 へ 対金持ちは 幸せだと思いますか? 一 へ 一 本 対金持ちは 幸せだと思いますか? 一 へ 一 本 対金持ちは 本せだと思いますか? 一 へ へ 一 本 対金持ちは 本せだと思いますか? 一 へ へ 一 本 対金持ちは 本せだと思いますか? 一 本 一 本 中 へ 一 本 お合した。まれてはダンですまね? 中 へ 市 へ 市 へ 市 へ 市 へ 市 へ 市 へ ・ 本 ・ 本<				Г
要は付き合ってた人いるよ 「おきな人とそんな家にくらしたい? 相手がいるのに映画館にデートに行ってしまって伤つけた? 「はずり」できますよね? 「いものはお好きですか? 「いきあ もし本色だとしたら きゃって、れますか? 「お野布の中し物を滞山 「「「」」」 「「」」 「「」」 「「」」 「「」」 「」」 「」」 「」」				
好きな人とそんな家にくらしたい? 相手がいるのに映画馆にデートに行ってしまって伤つけた? 一		Ť		
根手がいるのに映画館にデートに行ってしまって伤つけた? 世上がり できますよね? 相手の人 きっと思ってますよね? はいるのはお好きですか? しいる も、本年だとしたら さいって、れますか? 対断布の中に物を滞止 でも動うな 幸せだと思いますか? 今一人暮のしをなきつているんですか? 書段映画馆に足を遊ぶまうですか? これは、正しい判断ですよね? でも本当ま それではゲメですまね? 私と活してて週間になることありませんか? やっぱり、料理を作るときま味以をしなきやダメですよね? おむれが跨めでたといても このお店に来てくれますよね? おなたことつて、セッカやんはお气に入りの文の子なんですか? ま説、かいべしな、? 私とですか ・ すりイイの定义 でうんだのご存知ですか? カフィイの定义 でうんだのご存知ですか? もつと遊しく知りたいですか? カフィイの定义 でうんだのご存知ですか? もでわか波図が立たなくていいですよね? 参をチーマにした映画に対味があるんですが ・ すりまくが知りたいですか? オーフールのなが苦手 早起きできますか? まくカラオケには行く?			-	
世上がり できますよね? 相手の人 きっと思ってますよね? 甘いめのはお好きですか? じゃあ も、本年だとしたら さぃって、れますカ? お財務の中に物を滞止 付が弱い から一人暮のしをなきつているんですか? 一 一 ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑				, ,
相手の人 きっと思ってますよね? 甘いものはお好きですか? じゃあ もし本気がとしたら きゃって、れますカっ 対 対 対 が の の し 物を	相手がいるのに映画館にデートに行ってしまって伤つけた?		-	
甘いものはお好きですか? 「いま も、本年だとしたら さいって、れますカ? お財務の中に物を滞止 年が調い ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	逆上がり てきますよね?	Ī	-	
じゃあ もし本色だとしたら さいって、れますか? 対解布の中に物を滞止 一	相手の人 きっと思ってますよね?		_	
お財布の中し物を滞山	甘いものはお好きですか?	-	-	
 気が調い お金持ちは 奉せだと思いますか? 今一人暮のしをなきっているんですか? っしたは、正しい判断ですよね? でも本当ま それではダメですよね? やっぱり、料理を作るときま味見をしなきゃダメですよね? おったことって、もッちゃんはお气に入りの女の子なんですか? ま述。 次み比べ!な、? 私とですか 子ですね うまく潰れるとい、のですが シェークリームはお好きですか? カライイの定义 でうんだかご存知ですか? カーコート カーコー カーコー カーコー カーコー カーコー カーコー	じゃあ もし本気だとしたら さいって、れますカフ		Ť	
お金持ちは 幸せだと思いますか? 今一人暮っしをなさつているんですか? 歯段映画馆に足を短ぶまうですか? これは、正しい判断ですよね? でも本当ま それではゲメですよね? 私と活してて週間になることありませんか? やっぱり、料理を作るときま味見をしなきやダメですよね? あったことつて、セッちゃんはお气に入りの文の子なんですか? ま故, 次み比べ」な、?私とですか 子供はお好きですか? もっ私が辞めてたと、でも、このお店に来てくれますよね? あなたことつて、セッちゃんはお气に入りの文の子なんですか? ま故, 次み比べ」な、?私とですか 子供はお好きですか? したってり」ームはお好きですか。 カフィイの定义 でうんだのご存知ですか。 もっと逆しく知りたいですかね。 カフィイの定义 でうんだのご存知ですか。 カフィー・コート での方が波风が立たなくていいですよね? まくカラオケには行く?	お財布の中に物を浄山	1		T.
今一人暮っしをなさっているんですか?	气が弱。	1	_	
 審扱映画館に足を塩ぶようですか? これは、正しい判断ですよね? でも本当ま それではダメですよね? やっぱり、料理を作るときは味風をしなきやダメですよね? もし私が酔めでたといても このお店に来でくれますよね? おもたことって、セッちゃんはお气に入りの文の子なんですか? 主総、 けるいですれができますが? 子ですね うまく瀟れるとい、のですが シェークリームよお好きですか? カライイの定文 でるんだかご存知ですか? カライイの定文 でるんだかご存知ですか? カライイの定文 でるんだかご存知ですか? カライイの定文でなんだってかれたか。 カライイの定文でなんだかご存知ですか? カライイの定文でなんだかご存知ですか? カライイの定文でなんだかご存知ですか? カライトにした映画に対味があるんですが カー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	お会持ちは 幸せだと思いますか?	1	**	1
これは、正しい判断ですよね? でも本当ま それではダメですよね? 私と話してて退屈になることありませんか? やっぱり、料理を作るときま味見をしなきやダメですよね? おしゃ 戻るとき 派派しませんでしたか? 「主装	今一人暮っしをなさっているんですか?		_	1
でも本当ま それではダメですよね? 私と活してて週間になることありませんか? やっぱり、料理を作るときま味見をしなきやダメですよね? 家田か・戻るとき 素歌、ませんでしたか? (主线) もし私が辞めでたといても このお居に来でくれますよね? あなたことつて、セッちゃんはお气に入りの文の子なんですか? ま説。 次み比べりな、? 私とですか 子供はお好きですか?			1	Ť
でも本当ま それではダメですよね? 私と話してて退屈になることありませんか? やっぱり、料理を作るときは味见をしなきやダメですよね? お助か・戻るとき、高歌しませんでしたか? (主线	これは、正しい判断ですよね1	+	-	1
No. 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		Ť.	+	_
やっぱり、料理を作るとき 1 味见をしなきやダメですよね? 家田か・戻ると* 厳张、ませんでしたか? (主线			_	Ť
家田か、庚ると× 派张、ませんでしたか? (主銭 ↑ ↓ → も n 和が跨めてたといても このお店に来てくれますよね? ↑ ↓ かなたことつて、セッカやんはお气に入りの女の子なんですか? ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑		1	→	Ť
もし私が辞的でたといても このお店に来てくれますよね? おなたことつて、セッカやんはお气に入りの文の子なんですか? 主統、 次みじべしな、?私とですか 子供はお好きですか? シェーク 】ーへはお好きですか? カフィイの定义 でうんだのご存知ですか もつと逆しく知りたいですか? その方が波风が立たなくていいですよね? 髪をテーマにした映画に浅味があるんですが しっさ 後えるのが苦手 早起きできますか? よくカラオケには行く? ホ はカラオケには行く?		Ť	1	→
あなたことって、セッカやんはお气に入りの文の子なんですか? 主統、 「快はお好きですか? そってすね うまく瀟れるとい、のですが ↓ ↑ ↑ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	-	†		1
主総, 次み比べ! な、? 私とですか 十			_	
		1	T	4
子供はお好きですか? そってすね つまく値れるとい、のですが シェーク」ームはお好きですか? 抽験画はお好きですか? カフィイの定义 でうんだのご存知ですか もつと逆しく知りたいですか? 一		Î	1	Ť
そってすね うまく連れるとい、のですが シェークリームはお好きですか? 抽際画はお好きですか? カッイイの定义 でもんだかご存知ですか もっと逆しく知りたいですか? その方が波似が立たなくていいですよね? 髪をチーマにした映画に兴味があるんですが いっな 传えるのが苦手 早起きできますか? まくカラオケには行く?	tan -	-	-	
 シェーク] ームはお好きですか? 抽象画はお好きですか? カフィイの定义 でうんだのご存知ですか セっと逆しく知りたいですか? マの方が波风が立たなくていいですよね? 髪をチーマにした映画に浅味があるんですが マッキ 传えるのが苦手 早起きできますか? よくカラオケには行く? 				-
抽象画はお好きですか? カライイの定义 でるんだかご存知ですか もっと详しく知りたいですか? その方が波风が立たなくていいですよね? 髪をチーマにした映画に兴味があるんですが ↓ ↑ ー・ッキ 传えるのが苦手 早起きできますか? まくカラオをには行く?			1	
カフィイの定义 でうんだりご存知ですか ↑ もっと詳しく知りたいですか? - → ↑ 海は対好きですか? - → ↑ その方が波风が立たなくていいですよね? ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ハッキ 传えるのが苦手 - ↓ ↑ ↑ 早起きできますか? ↑ ↑ ↑ よくカラオをには行く? ↓ ↑ ↑			T -	-
もっと逆しく知りたいですか? 本は対針とですか? その方が波风が立たなくていいですよね? 養をチーマにした映画に対味があるんですが ハッキ 传えるのが苦手 早起きできますか? よくカラオをには行く?				
 海は対好きですか? その方が波风が立たなくていいですよね? 髪をチーマにした映画に兴味があるんですが ハッキ 传えるのが苦手 早起きできますか? よくカラオをには行く? 		_	-	
*** での方が波风が立たなくていいごすよね? ***要をデーマにした映画に対味があるんですが				
 > 後をデーマにした映画に対味があるんですが ↓ ↑ − へっき 使えるのが苦手 → ↓ ↑ 中起きできますか? ↑ − ↓ よくカラオケには行く? ↓ ↑ − 		1		
- ハッキ 传えるのが苦手 - → ↓ ↑ - 早起きてきますか? - ↓ ↑ - よくカラオケには行く? ↓ ↑	APRIL TO THE PRINCIPLE OF THE PRINCIPLE			
早起きできますか?				
よくカラオケには行く? よ ↑ -			+	
			T.	
米く四が大・と四点		4	1	
	* 2 MW/V 2 CB 2		-	





internal of the second				
项目	得知条件			
本名	HAPPY END NO	森下成海		
生日	收到魅杏发來的短值	3月7日		
年龄	对话	2135		
. 🖽	避醉后对话	92/63/92		
血型	対话	O型		
出身地	对话	京都府		
喜欢的酒类	对话	焼酎 蒸馏酒)		
喜欢的食物	对话	盐大福		
不喜欢的食物	对话	キムチ (包菜)		
幂欢男生的类型	对话	和自己价值观相似的人		

	- Carlotte Control of the Control of	
号码	条件	
	第 次约会	
2	第 " 次约金	
4	第 次约会	
4	第二次约会衍生	
5	第 次约会标生	
5	春天的季节约会(黄花)	
7	夏天的季节约会 (海边)	
В	冬天的季节约会 (灌冰)	
9	庆祝生日	
10	XboxL VE对战1次	
1	×boxL ∀E对战5次	
12	XboxLIVE对战10次	



好感度上升的物品



ピンクの花の漫飾り、チューリップのパッジ、ムーンゴージャスの10 香、墨のイヤッング、ユニコ ンの角、花束(生日时送)

	主线流程简要说明	
耳[]]	710	1000
ETS对话	惚止药	
ETS对话	デートに誘う	选择8回答
第一次约会	ポウ ング場	
ETS対话	お手传いしたい	
ETS对话	物れ芮开发再开	选择B回答
AFTER東件	第 次AFTER后	选择B回答
	贴咨的追加事件 问其缺少的景材	
	+	
ET5对话	试作品;	选择B回答
ETS对话	ヘンな发明	
FTS对话	试作品2	:
ETS对话	试作品3	选择X回答
商店街碰面事件	可有可无	
ETS对话	テートに勝っ	
	1	
第 次约会	竟马场	选择B回答
附加约会	游ე地	可有可无
ETS对话	述作品4	选择A或B回行
ETS对话	足りない業材	
	去商店街买"紅・カゲの尻尾	-
AFTER事件	选择B回答	
ETS对话	みわを励ます	
Ħ	"紅トカゲの尻尾" 当做礼物送给她	
	1	
FTS对话	惚れ葯の发明を締める	选择A回答
ETS对话	ブレゼントありがとう	选择A回答
₹TS对话	最後の试作品	选择X或B回省
ETS提问	みおの过去	追加触模事件
ETS提问	デートに誘っ	
	1	
ANTONIA I	as we say	选择8回答
第二次约会	映画馆	追加触摸褲作
附加约金	中华街	可有可无
ETS对话。	徳れ断发明真开	选择B回答

		t in house to make a	
and the same of the same of the same of the same		仔账度变化	3
	and the said	And State	
割れな 副 著 自动販業机で8回当たりが、こんなこともあるんどすなあ	1	†	→ →
手をつなぎたい、とか者えはります?	+	1	7
ここ以外のお店にもよく行くのか?	1	+	+
うちとこ以外でもお酒よく飲まれますか? 強い方やろか?	-4	1	1
お风呂でぶつかつた事はある?	+	1	→ →
失败ってよくあります?	-	Ť	
お茶ですかり		-	1
「世のため人様のため」に按明しておくれやす? 温泉行きたくなることあるか?	-		1
温泉(Tさにくなることめるか? このお店のどこが好きなんですか? 可愛い子が多いから?	↓	1	→ →
よく聴びます、もつと足元见て歩かなあさまへんね	-	†	
うち少し太二たんやろか?	1	1	
间速えて崩滅に入つてしもうたんです。逮捕されることもある んやろか?	Ŧ	1	-
うちの腕續つて萌えますか?	_	19	.†
何カエ チな と考えてまへんか?	<u>†</u>	•	+
胸を小さくみせるブラ、どない思います? 男の人はやつばり料理できる子が好きなんやろか?		<u>→</u>	T
これからもうちのことずっと指名してくればりますかれ	*	Ť	. 1
他の子のこと考えてたんとちゃいますか?	-	†	4
シャワーから水がでてかぶつでしまつた。そんな失敗する。	. 4	1	
发明好きな子をどう思う?	Ť	~-)	ų.
特棋占い。ぴったりやと思いません? 发明家仲间がおるつてええですよね?		+ .	- I
やすどしな、アイロンを发明、たんです。これつてすでい思い		1	†
ません? メガネかけた子どう思います?地味やないです?		4	1
胸が大きくなる勘を飲んでるからなんえ、たまげました?	1	<u>†</u>	- 4
唯しい发明しよう思たらあゃんと勉強せなあさませんよね?	_	7	_
目覚まし付枕を发明。ええなあ思いません?	<u>†</u>	7	-
私 お店のお皿を割 てしまいました。 お店でお気に入りの子は?	Ť	+	
ウチの发型ヘンじゃないどす?	******		7
初恋同土で手を蒸ぎたい?	13		- 1
发明好きになれますか?		T.	+
		-	
将模 4面目、? 削れなり お皿开炭。すごい思いません?	1		Т
パーペーを明	-	+	Ť
たまに温泉へ突然行きたくなることありますか?	1	Ť	+
甘、 (のと) こたら やっぱ 和果子ですよね?	+		Ī
靴が世界平和やなんで、ちょつと怖そうですかり お瀬 ±強い方?	Ť.	- 1	+
防犯ゲーズを发明		†	-
指名しましたよね?	-	-	Ť
コンタウトをしたっ似合うと思う?		†	+
両一て优郁ですね? ワンピースは好き?	+	1	*
历史は好き?	_	1	1
やっぱり男の人って ショートへアーの方が好きなんやろか?	1		
おひねってよろしいんですまな?		+	
他の子ものとこ行きたいんちゃいます? 元曜せんでおくれやす	1 .		
強めたほうがいいつて本当ですか? 游ぶいうことですか? (主线)		 →	†
惚れ 葯は代用品ご大丈夫やろカ1 (主线		+	Ť
惚れ葯を うちに饮ませてくれよりますか? (主義)	4	-	1
どうせっちはあかん发明家どす (主銭)	Ť		
ろちの前から消えておくれやす。はようはよう (主线) 今度い挑战を最後に、ようと思っ (主线	+	†	1
红トカゲの尻尾を私のために7 (主线)	-	1	-
最後の秘萄敬果み ました? 主波)	Т	4	T
沼れがらもうちのこと应援してくれるやろか? (庄峻)	‡	→	Ť





	-	
项目	得知条件	
本名	HAPPY ENDING	春日当 # *
48	收到亚麻	8月9周
年龄	对话	20½
三面	难醉后自言自语	75 55 78
血型	对话	B <u>型</u>
出身地	对话	静冈
喜欢的酒类	对话	トリームカリテルティト 鸡尾酒
喜欢的食物	对话	ナーズケーキ 起司蛋糕)
不喜欢的食物	对话	ず ペ 放張
喜欢男生的类型	对话	和哥哥、你) 样可靠的人

7	
号码	条件
	课 次判,会
5	第 次约会
3	第 次约会
4	第二次约会衍生
5	第一次约会 rr性
8	夏夫的季节约会、海边
7	秋天的季节约会〈秋祭
8	冬天的季节约会 (溜冰,
9	庆祝生日
10	Xbox. VE对战1次
11	Xbox、VE对战5次
12	Xbox、VE对战10次



项目	内害	备注
	多天的季节约会	
ETS対话	店长とケンカ	选择A回答
ETS对话	特制オムライス	选择8回答
FTS对语	ねぃぐるみ	选择A回答
看见短倍	后去商店街裏"パティシエくまのぬいぐ	5A"
ETS提何	自由奔放なせ、わゃん	
ETS提问	七 な んとデ ト	好感度低时不会发生
第一次约会	中华街	选择A回答
ETS提问	お兄ちゃんにずにて	1
AFTER亦件	选择A回答	
ETS对话	これからもセッちゃんの	选择A回答
FTS提向	セッちゃんは魅力的	
	商店街相遇事件	
ETS対话	稻庭	选择8回答
ETS对话	亲友	选择A回答
ETS对语	ねいぐるみのお礼	选择8回答
ETS对话	相当	选择4回答
FTS对话	ストライキ	选择X回答
ETS提向	气、含、运动不足	好感度低时不会发生
	+	
第. 次约会	\$ 5 J 9	选择A回答
附加约会	美术馆	
	亚麻音的追加事件	
ETS提问	と ちゃんの立場	
AFTER#844	选择X回答	
追加触摸事件	触摸头	好感度低时不会发生
ETS提问	ズトニ 寺	
ETS提向	デートの相手	好感度低时不会发生
	1	-
第三次約会	游園地	选择B回答
附加约金	公園	
ETS提问	セッちゃんはわがまま	
附加约会	海水浴	
	庆祝生日	
	参加秋祭	
	AFTER事件	

HAPPY ENDING

全都的对话选择				
The second secon		好感度变化		
	estale de		Application in the second	
W I I		1	+	
山の上の屋空(こキレイバよね? 子犬とケンカ強いでしょ?	*	→	1	
今のお仕事乐、、?	+		Ť	
金色41 . ?	1		4	
山での挨拶气持ちが、いよね。	4	70	Ţ	
山登 ' - (T *	+		1	
甘い物好き?	. 1	. +	+	
雷 で怖いよねり 自转年大きまると思わなり	+	4	† †	
お化牧したセッカキんを见たい?	-	†	1	
お口は大き、方が便利で	1		+	
落ち着きかないかなり	1	1	7	
颠かれい ?	-4	1	1	
て - スこ 四番ね	-+		T	
チョコレート好き?	Î	1	→	
へばとかカエルが好きはおかしい?	T .	1	4	
イヤなことがあると必ずすること 「ある? 风船慢えるんだよ」いいでしょ	1	+	-	
ガマガエルに乗れるの要ましいのわかるでしょ?	4	_	1	
ライオン 声マネ上手(ごしょ)	-	1	-	
梦中になれることはある ?	-	T	÷	
1. 锅一緒にどいり	- 1	4	1	
巨大怪兽と战ったんだよ 後まし べしょ?	. + .	1	†	
大きなりくされ、 抱きしめ イート フ	-	→ 1	7	
大敵 * メキ ちゃん? 食 しょ 坊なのかな。	→ ·	. 1	-	
ケ キ田せれば、、の、 そう思っよね?		_	→	
山顶で飲む「杯は最高だよ		†		
スプリでしょう	+		7	
大人の恋愛は无理?	†	+		
幼いたどくない?	1	4	1	
カナッチなんと练习しころ	-	1		
来友が 1人いれば十分?	<u> </u>	<u> </u>	3	
代文を唱え、みなよ お果子の家を作り直すヒドィ梦だまね?	1	Ť	1 +	
眠くなると机嫌が悪くなる?	+		Ť	
満島电车よ嫌・たよね?		1	1	
男の子だからわかるよね?	+	_		
男の人と 緒に、るのを见つけた。 と思う?	-	Î	1	
おつばいを大きくできるかな?	T	3		
他おうばいが大きすどるよねぇ?	1	→	1	
竦が独しいでしょ? セッキャんがお店で 香?	-	4	1	
なったんかお店で 一番で			1	
* ス て甘・味 ?	1	-1		
大人っぽし方がいしと思う?	-	Ť	1	
幼儿体型って思ってるんで、より	*	Ť		
年乳で胸大きくなるよね ニーニー		_	1	
歌ってもいいてしょ?	→	T	1	
オムライス?ラブレようよ?	_	-	T	
店氏の味方なの? (主銭) イムティス住文するの (主銭)	. -}	1	1	
ねいぐるみが好きなの普通だよね? (主线)	*	Ť	→	
お兄ちゃんつて呼んでいいかな? (主銭)	->	Ť	1	
お庭小狭い? (主线)	→	1	Ť	
亚麻音き は奈友だよ お兄さ をしお兄さ んてしょと 主线		1	-	
対兄ちゃんを抱つこして寝ることに? おかいくない? (主线)	→	1	1	
お兄ちゃんまセッちゃんの味方でしょ? (主线)	1 1	1	→	
料理が乐しみでお店に来てるの? (主銭)	1	+	3	
画情は无用だよ? (主线。		<u> </u>		



XBOX 360



· 東日	档 <mark>建</mark> 得知条件			
本者	- T 1 100 100	美 事合成例		
生日	收到70. 发来的短信	17月30日		
部長	審醉后对话	23岁		
围	撤醉后对话	84 '55 86		
血型	对语	A型		
出身地	对话	大阪		
喜欢的两类	對话	7 . 葡萄香		
喜欢的食物	对话	おござ! (版図)		
不良效的食物	刘话	ヒ マノ 背根)		
喜欢男生的类型	对话	非常有萬气的人		

零码	条件
	邻 次对头
2	第 次约会
3	第 次约会
4	第 次约会标生
5	郎 众约会衍生
6	夏天的季节约会(海边)
7	庆祝生日
8	Xbox、VE对战1次
9	Xboxc vE对政5次
10	Xbox VE对战10次
11	Abox、vE划机15次
12	Xbox VE对战20次

好感度上升的物品

ホウリングの玉、ボウリングのヒン、ドラ系のアクセサリ、観のテ ィアラ、妖精の羽、蝶の炭饰り、クローバーのイヤリング、ピンケの 花の遺蹟り

A Company of the Land	主義法理問題说是	and the second section of the second
项目	内容	备注
Elu时语	动台作 9 9 3人2	
ETS对话	グロープ見つかあ?	选择B回答
ETS/H/A	たな活用 こまたえなり	选择A回答
ETS对话	スコアの平均の「とをマイレージ という	选择X回答
ETS对话	约束 。 ,	
	1	
第一な対会事件	F . "	选择8回答。自加触模學件 手腕)
ETS对话	このままでプロになれるやろか	选择B回答
ETS对话	始香ちゃんどうしたの?	
	AFTER群件	
るい的追加事件		
ETS对语	おせつかいだつたかな?	
ETS对话	气排水 不安定	选择A回答
	在商店街发生事件	
	+	

みる	い的短個裝得情报 之后去实 "ポウ	, ノゲの手鎖"
	把"ボウリングの手袋"当做礼物	的送给她
ETS对话	应援しとつてね	选择B回答
ETSx1.E	テストの錯果はタ	
FTS对话	また元气がないね7	
第二次约会	竞马场	选择的回答
附加約金	公园	追加触摸事件(腹部)
ETS对话	许してくれる?	选择B回答
	AFTEF現件	
ETS对话	游び心達れてってや	选择3回答
第 次约会	中华街	选择B回答
断加约会	游园地	
	るい的追加事件	
ETS购,活	るいちゃんご聞いたよ	
ETS対话	大事なもの	
ETS对话	まだグロ プを探してしる	选择B回答(如果好態度太低的 话 会进入BAD END NG)
ETS对话	能にも自わなかつたこと	
ETSで作品	グロ ブを探そう	
	AFTER事件	

HAPPY END NG

	_		
		非常度達从	
		50-1802 1 02011 0	\$55.000 E
カレール生色 ボウリングで、フェクト	†		
粉近ななが集中 こと と あるしむ			+
うちの话側いてくれとるん?	1	†	-
1 ままでプロになれるだろうか?	Ţ		Ť
ナンバとかする人なんで	1	†	-
カ れこ こべ			1
平均スコア用语ニマイレー分配・からかったかった。	1 1	. 6	ek
どん、さい女の子が好み?	1	1	-
どうしたらええんやろ? - 退却 こま タイプフ	6	1	Ť
星のプレスレットも			ĵ,
最近いいことしてあっ	1	1	
こだわりつてあるタイプ?	1	-	1
· 见 4 *	†	†	Ţ
犬派? 猫派? 猫好き?	-	4	†
走りすぎり		†	1
子供は好き7	1	†	-
お仕事は何してる?	1	+	
うちみたいる妹がいたらどって	1	-4	4
まりが!セークなことってあった?	Ť	+	1
マイ 2人 3本、飲みする。	-	1	†
何持ちが不安定とうしたら?	-	1	-
フラテストを应機 こ	*	L	1
ウチのこと许してくれる?	+	+	1
ゲローブ见つかる?	1	→	T
観えてたら筋肉がついてきた。鑞えすギ?	1	-4	
+ ウーングつて兴味ある?	4	1	1
混んでいるかっ実、物が苦手	+		1
ま ム 手 打 ナ 4 4 で	+	4	1
ボディガードしてくれへん?	*	→	1
っち 恋人としていとうがなめ? 悪外は天骸やな	- - -		1
普段シャ ごばっかりってちょっとダラケオぎなんかなあ?	+	→	1
度な話しでごめんな	16	471	7
发型、好みがある;	į.	→	7
最近然ったことある?	+	Ī	+
最近失敗した一つで、ことある?	+		1
新、ロボールはパワー重視で重いようがいいかな?	→	î	-
和は好き	→	!	T
規則正、しリズムで过ご、てる?	b	, Ť	→ 1
何を来 しょかとんかまりか? コンドーの店員さん	+	4	1
歌 てもしい? たまり てき			1
最近梦・1 見る?		1	Ť
夜眠くっ 仕事 薬 胴が出 しま た とある?	+	F	•
あの子猫 大丈夫やろか?	†	- 1	•
・こ // ・ 美西风 * ・ ね.2			
秋は好き?	1		7
返割していまうサイブ?	1	. 1	
イキブリまだ出る?	-	4	1
夜のボーノング番組见てた?	1	*	_
ブラックでは と 飲めないほうが信じられへん		. 1	
気持れ悪 人形を含じます こかなっ 日玉焼きには醤油やる?	†	1000	<u> </u>
国工版とには西川での7 国理に立ち向かっ选手达の生き方。どう思う7	· •	7	-1
スキー振り それともスノボ返り	Asp.	~->	-
お医者さんに見せたほうがいいかな?	-	†	1
机械得意?	1	_	1
5枚切・食 常民^4な7	+	. +	Ť
今後のためにフックボールを教わった方がいいかな?	-	T	+
ま 恋人に じょと かちゅう	1		ī
腕が木くなってきた 気がするんやすどやりすぎ	1	-	1
闻いたらいかんかつた?	T	_	1





项目	得知条件	
本名	HAPPY ENDING	高園寺ひかる
生日	收到みお发来的 短値	10月31日
年龄	对话	21岁
三面	灣醉后自言自语	80/53/84
血型	对话	AB <u>BY</u>
出身地	对话	神奈川县
IT欢的 酒类	对话	焼酎 (蒸馏酒)
基欢的食物	对语	ブライドポテト (書張)
不喜欢的食物	对话	ネギ(蔵)
喜欢男生的类型	对话	尊重别人的人

	2 " "	
	1	第一次约会
	2	第二次约会
	3	第二次约会
	4	第二次约会
	5	第二次约会
	6	夏天的季节
	7	秋天的季节
	8	庆祝生日
1	9	XboxL VE对
-	10	XboxL VEXT
	11	Xbox_!VEXT
	12	XboxL:VEXT



号码	条件	
1	第一次约会	
2	第二次约会	
3	第二次约会	
4	第二次约会1/1年	
5	第三次约会衍生	
6	夏天的季节约会(海边)	
7	秋天的季节约会(秋祭)	
8	庆祝生日	
9	XboxL VE对战1次	
10	XboxL VE对战5次	
11	Xbox_IVE对战10次	
12	Xbox_iVE对战15次	

好感度上升的物品

	主論流程傳要说明	
项目	内容	备注
ETS对话	□理と ム あれま 乐しとつしゃないか ム	选择A回答
ETS对话	普段ほどんな感じ?	
ETS対话	アツくなれるものは?	
ETS对话	原付の试验に行ってきたの	选择X回答
	去商店街买"スクーター"、把"スクーター"当做ギ	L物送给她
ETS対话	合格祝いしない?	好感度低时不会发生
	1	-
第 次约会	7 il	选择A回答
ETS对话	私 前世は猫だったの	
FTS对话	どんな猫だったの?	
AFTEP事件		选择X回答
ETS对话	前世のこと覚えてる?	
ETS对话	スケ 4 のお料	选择A回答
ETS对话	私が人付き合、苦手なのは	选择8回答
商店街碰面事件		可有可无
	- 4	
	A お 的 追	
ETS对话	人は努力すれば苦手なことも克服できるわ	
E. 23/19	\$ \$4.7	
ETS对话	モデルの仕事っこ?	
ETS对话	いつもと违う!	好感產低时无法触发
第一次约会	公置	选择B回答 追加触模事件
% OY 2.1.5%	27.13	手腕,
附加约会		可有可无
ETS対话	机嫌恶くない?	
ETS对话:	私には人付き合いは无理。だからお店や める	选择A回答
FTS对话	なら、前世のせいじゃないつて言いたい わけ?	选择A回答
ETSXれる	お店を辞めなって	
AFTER事件		选择X回答
追加事件		可有可无
FTS对话	お祝いは何がいい?	1111111
	1	
第二次约会	竞马场	选择8回答
附加约会	中华街	追加触摸事件
	AFTER##	

HAPPY ENDING

全部的对话强抑				
The state of the s	X	纤感度变化	Billion	
弾れたことある7	1	Carried St. School		
男女差別はよくないねまね?	4	→	1	
歳、上手く书ける?	†	+	+	
あんまり乐、そうしゃないかいよ	1	1	→	
深夜番組は见る?	Ī	1	19	
人前に出るの平气?	→	î	1	
スリッパは限く?	1			
私ってSつばいかな?	1	->	1:	
モデルって高と车そうに见えるのかしら?		1	1	
やっぱり、友达より恋人が大事?	1	Ť	*	
私なんかと活しててもポットはつまっな でしょう	1		→	
最近 すごく軽し男が多いと思わない?	+	+	7	
整形して別人になったら人と話せるようになるかな?	7		→	
人の目を见て话せるの?		†	→	
人を见る目あるの?	-	→	†	
人は努力をすれば苦手なことも克服できるわよね?	1	+	+	
男の人つて浮气するつてホントなのかな?	→	Ť	- 4	
情见ると兴奋するの。 棒は好き 7		†	*	
メールで告白ってありかな?	1	÷	1	
すぐに友达できるタイプ?	→	i	7	
毛深し女は 別の人はイヤよね?	4	Ť	1	
ケンカ強いの2	1	Ť	->	
女の子がどこでも着替えちゃうのってあんまりよくない	-			
よね?		Ť	9	
麗強つ ご抑えられるかな?	4	-4	*	
胸が小さくて悪いのかしら?	1	-	1	
お纏ちゃんになっても人付き合。できなくて1人かな?	1		1	
何事も相性へて大事だり思わなり	4	†		
私、は女の魅力ってないのかな?	1	†	→	
健康グリズの工要った事ある?	Ī	1	4)	
舞台を観に行ったりするの?	J		1	
もう恋愛は今週によるよね?	1	1		
ボディタッチすると男の人は嬉しゃの?	-	1		
目覚まして起きったる?	1		-	
乐しそうごやない	1	î		
コンニニで买い物できる?	-	1		
			1	
慶かいところにいると眠くなる? 演測は见に行くの?	-	1	1	
家电好き?		1		
		-	Ť	
要い物にはよく行く方? 女性杂志を婆ひ?		Ť		
NA CONTRACTOR OF THE PROPERTY	1			
心理ゲーム			-0	
前世がユニコン			. † -	
前世が猫 「信、てな、			1	
古いものは好き?		1	-	
モデル辞めた「写真機」でくれる。よね?	*		-	
出产の时痛いよね?	_	Ť	-	
部屋は扫除する?	1			
车の运转で性格変わる?				
ことが服着れるか			1	
近亿力に自信はある?		1		
リレ ノケ ム得意?			+	
二食しつかり食べるかり	_	-	1	
汉字得意?	-	Ť	1	
あなたは平气で飞行机乗れるの?	and p	1	_ + -	
おなたは部屋の片付すできる人?		Ť	-	
まなたが子供の頃の写真ってとってある。			1	
お花すき?		1	1	
もうっ 忘れたの? (主銭)	<u> </u>			
スターター高かったんじゃない? (主线)	+	1	→	
前世が猫って本当は信じてないんでしょ?(主銭)	4	*	Î	
だか、 お店辞める (主线		1	. *	
なっ 前世のせいしゃないって歯いた(わけ? (主线)		1	+	
		- 11		
Mary Control and C				



XBOX 360



	The same of the sa				
项目	项目 得知条件				
本名	HAPPY ENDING	目白みどり			
生日	收到理保发来的短信	5月10日			
年龄	対话	24岁			
一曲	湘醉后对话	88/82/90			
血型	对话	A型			
出身地	对话	干叶			
唱欢的酒类	对话	フィン(葡萄酒)			
喜欢的食物	对话	チーズ (起間)			
不喜欢的食物	对话	レバ (肝)			
喜欢男生的类型	对话	非常正直的人			

•	THE RESERVE THE PARTY OF THE PA
号码	条件
1	第一次约会
2	第 次约会
3	第二次约会
4	第 次约会衍生
5	第 次约会衍生
6	春天的季节约会 (黄花)
7	夏天的季节约会 (海边)
8	庆祝生日
8	XboxLIVE对敞1次
10	XboxLIVE对战5次
11	XhoxLIVE对战10次
12	XboxLIVE对战15次

★ 好感度上升的物品

チャネルの3番、ムーン<mark>ゴージャスの10番、エレメントケアの18番、</mark> 锂のティアラ、金のイヤリング、青い宝石の胸饰り、ダイヤのブレ スレット、ピンクの宝石の靴饰り

项目	内容	备注
E「为対话	夜の补习	选择A回答
ETS提问	生徒とどんな話しするの?	
ETSX水质	周未元行、场所	选择A回答
ETS对话	ストーカーを退治	选择B回答
ETS提问	デートル行かない?	好關低时无法发生
	*	
第 次约会	邻に私か座 ていたせい?	选择B回答
FTS对话	男女の友情はある?	选择A回答
AFTER事件	へ よはよ 来るの?	选择A回答
ETS对话	记忆力について	
ETS对语	るいちゃんの秘密	
ETS对话	告白斯ってよかくたかな?	选择B回答
	理保的追加事件	
ETS对话	るいはお店を辞める?	
FTS对话:	最近あった乐しいこと	好感度低时无法发生
	1	
第 次约会	あるとは苦平なもりある?	选择A回答
附加约会	ポウリング场	追加触撲事件 (手腕)
ETS对话	确实な解决法 である?	选择8回答
ETS対语	るいちゃんが休む时期	
AFTER事件	亲、 なれる で最高よね?	选择8回答
ETS对话	自马の王子祥、田会う前に死んじゃうか も445	选择9回答(好戲度低时无法触发
	*	
第三次约会	竞马场	
हाडचार्क	まきか、冗谈でしょ1 ?	选择X回答
附加约会	游展地	追加触摸客件
ETS对话	この前行った党马	
FTS对话	お店では乐しく飲まないとね	选择A回答
ETS对话	私がいなくなつたら谁を掴名する?	选择A回答
	AFTER事件	

全部的对话选择			
William Company of the Company of th	à(好僅度变	HE.
毎日朝は食べる?	T Special Special	→	↑
料理とかするの?	1	-	4

product had a design of the second se		学属度变化	
		assance, c	
途子になった。とい? 毛先だけわようと切ったんだけととじめる?	1		Ť
出は苦手?	4	1	1
スポーツ現最好き、あなたは行く?	1	_	<u></u>
す ラや超能力値じる?		-	†
臭いに敏酸なんだけど、何かつけてる?	÷	1	→
タバコ服力を	<u>†</u>	_	ęm.
マラン・走ったことある?	i		1
文化類の思い出ってある? 世々中には数字で表せ、たないものもある	<u>+</u>	->	T
ハトが平和の象徴	-	4	7
おウチで音乐昕く?	+		†
虫歯はある?	‡	¥	→
料理とかするの?	-	+	1
子供好き?		Ţ	Ť
夜の补习うけてみたい?	1	Ť	-
周末にど、二行くかわかる?	7	1	1
ストーカーを退治してくれる人はいないかな? 道端で寝ちゃつたことある?	<u>→</u>	↓	Ť
男ってウソつきだよね?	-	1	4
私みたいな地味な女はいやだよね?	+	.*	-1
男女の友情であると思う?		Ť	7
性格より顔	Ť	-	4
朝一强,2	1	-)	4
柳海を海だと思ってた		Ť	+
告白断ってよかったかな?	→	1	†
確实な解决法でである?	→	†	1
腕枕だけしに来てくれない? 白鳥の王字に出会える前に死んじゃうかも	1	+	→
お店でも乐。 炊まなされ	1	+ T	T
彼女が先生ってどうかな?	1	9	7
私がいなくなつたら谁を指名する?	+	†	1
トイレの鍵を闭め忘れた	→	+	Ť
背の低いかわいらしい女の子が好き?	+	î	-
王样ゲーム	+ ,	→	Ψ
お风景で体のどこから洗うか決めてる?	4	1	11
臭いが気になったりするでしょ?	Ť	→ ·	1
着い女の方がいい?	+	7	
お嬢さんしま ちゃお 1かる?	4	1	→
変の勉強しかないと思わない?	7	- i	+
スポーツ好き?			Ť
あなたってやつばりマメをタイプなんでしょう	Ţ	干	->
男の人って常に下心があるの?	-	1	1
私もダイエットしたほうが、いのから?	1		} .
海外に行った。とある?	-	1	*
部5音はしてだ? 最近洋服买 " た ?	_	T	†
自慢できる武勇権ある?		†	the contract of the contract o
本点读む?		+	_
エコブームだけど	-	4	†
色白な女の子が好き2			Ţ
理不尽なりレ ム		_	†
プレゼント色々な子に配ってる?	Ť	1	_
ファスナ 全开 教えてあげる?	→	+	7
みんな忘れて、まりから高? 一句のファネのぎょと、まとの。	†	+	1
何かフェチつぼ、としあるの? どんなゲームが知りたい?	-	†	1
バカみたいだと思わない?	4	4	+
路上ライブ兴味もる?		-	†
能かのお嬢さんになろうかしら?	1	-	-





项目	得知条件	
本名	HAPPY ENDING	双肚理保
生日	收到ナオ炭来的短僧	12月20日
年龄	庆祝生日禮醉后对擂	20岁
🖽	凝醉后自古自语	96 59 85
1h 322	对话	B型
出身地	对话	九州
喜欢的酒类	对话	ピール (啤酒)
喜欢的食物	对话	甘。ミカン、甜橘子:
不喜欢的食物	对话	纳豆
喜欢男生的类型	对话	强壮的人

AT .	
号码	条件
1	第 次约兴
2	第二次约会
3	第二次约会
4	第 次约会衍生
5	第一次的会订生
6	春天的季节约会(赏花
7	夏天的季节约会 (海边)
8	秋天的季节约会 (秋祭)
9	
10	庆 祝生日
11	Xbox、VE对战1次
12	Xhox. VE对战5次



项目	内容	各注
FTS对话	* * * * * * * * * * *	选择4回答
ETS对话	と かに身体ぶつうちゃ たのかな	选择X回答
ETEMPE	ダメなん回なつかな	选择A回答
	- 去商店街买 "トレーングラエア - 然后当做礼事	加送给她
ETS提向	対察さんの本音	
ETS对话	我慢しなさやダメかな	选择A回答
ETS接向	思拔さ	
第 次约会	I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	选择A向答
	ナオ的追加事件	
FTS对语	プロデュ サ 折れないの	选择X回答
AFTER® (4		
FTS对话	プロデュ サ ごセケーラされた	选择A回答
ETS提问	例のプロデューサー	
ETS提问	あんなプロデュ サー、仕事をもらつても仕方な	选择B回答
FTistita	、 ・ る理由する ないまい ナ	选择A回答
ETS提向	折り入ってのお愿。	
第二次约会	游园地	选择B回答
附加约会	鉄画馆	追加触摸事件 周膀,
ETS对话	付き合う何がないなら断るしかない?	选择X回答
ET5414E	動るかり应接してはしい	选择B回答
AFTER事件		塢加触變事件 (眼睛)
15对话	デートに得う	
ETS提可	理保ちゃんを広援する	
ETT提利	お店をやめる理保ちゃん	
FTS提 可	またまたデートに関う	
	+	
第二次约会	ブール	选择A回答
附加物金		追加触摸事件 头发,
ETS对话	俺がプロデュ サーになる	选择5回答
	AFTER事件	
	HAPPY ENDING	

●鑑的財徒機構			1
provide the state of the state	*	F摩度变化 A	1
50米竞争	1	→ .	1
DVDダイエット	_ ; †	→ !	†
UVケアとか気にしてる? し、も一緒。、た、から、性し、芸能人みた。な人はあまり恋↓	-	→	T
AE したくないのかなっ	f		1
イメチェー・よート思 ころれい キャ とうつ	Ť		4
エアコン寒、よね? おつばいの大きな子って嫌し?好き?		1	1
ギブア , ブ、 ちゃ おっかなり	+	+	1
クラケに刺されても つ カけてもらったの间連ってないよ	wp	>	Ţ
ね1 映画の役も降みされた。 ここにいる理由もなりなっちゃった			
th.	*	Ť	Ť
コスプレ麻雀変?	1	_ = _	1
コメディ好き?	<u>↑</u>	-	T
効かな、でン としているのって大変なんだね?	Į.	→	→
ス ガ てゃ さっとれる2	1	->	†
セクン な女の子を見ると兴奋する? よたしつてダメな人间なのかな。		- !	<u>†</u>
ダンスダイエットは效果あるよね	Ť		-
* んとお仕事できてるのかな?		1	→
テンキの早いドラマ て好きかなあ? トレ ングウェア欲しがつてたの知つてた?	<u>†</u>	+	1
トレーングウェア欲しがつてたの知ってた? ファンを増やす。 11 ろんなこと、挑戦した方がいいのかな?	†	T	→
プロテュ サ し断りを入れてくる 应援して	1	1	
映画のプロデェ サ のセク、ラに投慢できない そうとうして	7	t	1
いいかわかっないよ ブロデューサーのセクハラ最低	→		
映画のプロデュ サーのおつきあいの申し出を断りきれないの	Ţ	→	+ 1
キテーゼトの仕事似合・?	1	ţ.	-
マネ ジャ が焦るとすくハーくる 変だよね? マネージャーつて、そんな変なお仕事ばかり持つてくる。 ちょつ	Ť		
とへどにはなっ	1	ī	4
10707	1	+	+
私ってもう年なのかな?	<u> </u>	, † '	4
ロケ奔が余ると数でで持ち归 てきちゃっの それででダメか	1	+	+
将来は歌つて闢れる女仗になりたいな。これからも应援して	1		1
ta		+	- 1
俺がブロデューサーになる 学園トラマ		↑ >	
デ四トフィー すごく怖いよね?	1		-
わたしの胸が大きいのは 牛乳好きたカコカな?	*	1	• >
胸が大き过ぎる女の子 てどり思った好きた嫌いた	十	→	<u>-</u>
* まご胸とかわしり、视线が行べのから? 今か 海にこわかつた?	<u> </u>	4	4
仕事なんだから我慢、なくちやダメなのかな?	-	1	L I
仕事(:达成感?	1	<u>→</u>	
いつも指名。てくれてありがとう。私とこうしていてホントに	1	+	Ť
私の演技って、どうかな?	Ψ	1	=
私の新しい水着の写真集が出るけれど要ってくれるよね?	+		1
私以外の女の子の写真集持ってる?	1	-	+
自分の世界 女の子を酔わせるのが目的でお店に来てるのかな 5.7	4	1	b
女优业向いてる?	1	*	
この前ドッキリで寝起き撮影されたの。テレビつて本当に怖。	,	†	4
まねぇ? 裏相が悪いから、どこかに身体ぶつけちゃったのかな?	†		4
私して太つころりど、映ってるのかなる] -	1	4
本心では、お店の女の子に触りたいと思ってるの?	1	1	1
普段运动してる? 変装しこ出かける のはアイトルに関節が足りる のかなり	<u>+</u>	1	+
受表。こ四のうな いはイイドルの目的が走 なっかなり 役を降るされるあんなプロデューサーに仕事もらっても	1	1	→ 1
据って迷惑?	1		1
恋愛映画が恋人役として終习。つきあ ても ごじも いか	1	+	1
な? 恋人 - 见える?	1		-
もつといろんなことに挑戦したほうがしいのかなあり	1	†	-
场合。」ここは整形した方がいいのかな?			
あのぶことがによした感覚がたまんないよねぇ? 本心では、お店の女の子と特別な关系になりたいの?	+	· •	1
寝ている间、どしか体ぶつすちゃったのかな?	1	-9	Ī
こ、イライラ こ「サオ 。こて言 たっ子供が立、ナヤ	1	1	-
たの	=	· →	
セケバラッで最低でしょい	7		



全部的 对话选择			
New			
付き声(か)。鋤ノ カイ マク	**	· · · ·	
A 同權。 被。 * *	1		
ちゃもでもがり か 悲し ?	4	1	
、 ま終ノー ユ	Ī		T
M 4	4	1 1	
めト ト て映画 飼いたことない?		Ť	
のお店の衣装 可要くて气に入ってるの。似合ってるでし	4	Т	
- 司分を乗り ペーメー 由歌 - ペイ			+ 1
ナテン りょくの 私に向 しゅる	1		t
今 银 (1 * 4 * *)	,		1



项目	柳東 得知条	#
24	HAPPY END NG	, 冰, 南绪
集日	收到亚麻音发来的短信	9月23日
年龄	x aff	20 ₺
西	灌醉后对话	76 54 82
血 望	7 法	日型
出身地	对话	峰玉 :
篡败的海类	对话	日本源
喜欢的食物	对话	烧肉·
不喜欢的食物	对话	バウチ 香菜)
四次男生的类型	对话	温柔的人

号码	表	-
1	果 友生 选择 性 垃	
2	第二次約会选择 とんる泳*方? "	
	第 次的芸選择 样子生。。	
4	第 次约会行生	
5	第一次约会行生	
6	秋天的季节约会、秋磐	1
1	获提生出选择 プレセット x何ごも9ト 月的第3周順定)	,9

注 ナオ的写真收集非常特別 都是在約会里才能收到的 而且有迭项

★ 好感度上升的物品

星マークのリストバンド、星のブレスレット、四叶のイヤリング、 虹色のアンクレット、金のイヤリング、鬼の角、リサードマンのコ ろこ、エーエンで角

1	有线连星道 里设置	
项目	内書	書注
ET (#h/h	格+家 十	
ETS対话	少年のようなナオ	
由于她的剧榜比较	变特殊 在》时便需要去商店街买 骂礼物	而且下欠点名时 定要让她换装出
\$ vij	每次必须可以用同 种首饰和衣服 这样	点是没有条件讽制的
FTS対话	ものと女の子らっく	此时先把父亲的仇放在 边不用理 睬
FTS对话。	照れるナオ	需要变装
ETS对话	外の世界	需要变能
第 次约会	ボウリング場	选择A回答
ETS对话	父の仇	
	AFTER事件	
ETS对话	<u></u> 死なた父	
ET 州洛	逆 存硫	
ETS对话	亜麻音いまぎょ ガード	
並麻音事件追加	在和ナオ交換之后询问 属けられてあり"	最好在这之前送她过3个礼物 这
	樺才可以保证触发条件满足	
ETS对话	また特別しよう	需要要裝
	1	
第 次约会	ブール	选择B回答
		吳加触模單件 选择腹部
B何力(F	游园地	可有可无

项目	内容	善注
ETS对话,	尾けられてる?	此时千万不能选"ナオと胜负"
AFTER事件		-
FTS計畫	防犯ブザーありがとう	选择时回答
ETSBTip出	改造上曲水成	根纽型身上所有的装饰品给如
ETS別清	怪我を、ナナオ	
E1 xtra	せ オレトラ カ	
ETS对话	ナオに胜负を排さ	
ETS对话	*デーカー・・/ 人(牙)	选择3回答
	1	
产 欠 力装	中华街	
附加テ ト	公園	息加触摸磨件 可有可无
FTS対话	# 2 1 2 1 1 1 1 1	选择6回答

全部的对话选择	2	
	好鬼	度業化
・つもエーチな事考えころの9	ban.	* * * * * *
上 ギャ本は、17		1
お酒に飲まれるなんで情け无い		T . +
お姫棒抱っこ	Ť	.] .
1 1を拾 た	-	1 1
ラキザ		·
つき爪つけてみようかな		-,
1 1、行 T美工4、2		
- 知 (力)		1
パットは折る为にある	T	
+ T #		+ +
キ ムラン打 てことある?	+ -	7 1
生水产 水平 公本 一本機		7
マーケとかまる?	1	4
ナウカナデー カーしこれい安小し 主後	1 1	7
运动するなっやこまでごと 。	-	-
格斗技 好。		
関力が重要だよね?	1	T -
牛乳飲んだっおうばいがでかくなる	Ť	1
合コン行つあやダメかな?		4 4
免点		1 -
格斗技や「であ女の子」と変なのかなっ		
上半身 下半号	-	
色っぱ ところ		7 1
また、人・川の鳴。こうも オーカム	+ , -	-
飼・余裕がち、こも舍て犬を拾える9	1 -	•
反复様という数別のよう	+ +	
編み物や ころんと	1	† '
勉強・ 方人 カなっ]. +	
ボットウ いつきかたを教えて1	+ .	
小のこと守ってくれる? (主銭)	' .	. -
什の眼は迫力ある?	4	1
日子(+ +	
道場の床 強り替えた方かいし?		, 1
		1 1
キテーカートル り 人ご牙 4 王线 暗編 たんしき でしょ?	+ +	ļ
型は、な しき		+
選い男に憧れる*	1	- +
	. =	
		T
<u>綴さりどんと展合われる?</u>		1
動物好きを やっぱり犬猴?		- 1
Total and the second	-	_ -
	+	+ 1
うさを跳びを纏けたら強くなれるよね? 施収に可息組なった。	*	_ -
., ., ., .		
起き伸はす方法を必かなり 1 番、よりに	Ť	
	1	1
財布を拾 し管轄に届けた。えいて、より		Ť





项目 得知条件				
本名	and a labored	0.52/1 19 M		
生日	收到みお发来的短信	5月4日		
年龄	对话	21岁		
- 國	溫醉后对话	86/56/88		
岬 茄	对话	A型		
出身地	对话	北海道		
喜欢的两类	对话	鸡尾酒		
兽欢的食物	对话	キャベツ(柴心菜)		
本喜欢的食物	对话	タス、章鱼		
喜欢男生的类型	对话	非常性態 前卫的人		

	0.00
号码	条件
1	第一次的会
5	第二次约会
3	第 次约会
4	第二次约会衍生
5	第 次约会衍生
6	春天的季节约会 (黄花)
7	夏天的季节约会(海边)
8	庆祝生日
9	Xboxt VE对战1次
10	Xbox. VE对战5次
11	Xbox. VE对战10次
12	Xbox. VE对战15次

注 魔璃的出现条件需要解除35个成就



项目	内書	备注
ETS提可	ブラ ティマー >	
ETS提问	魔瑪ちゃんのCD	
ETS对话	カラオケをオ ダー	
ETS对话	マイクが必要だわ	选择X回答
	去商店街买 "マイク" 然后当做礼物送给她	
ETS对话	履鳴ちゃんのカラオケ	
ETS对话	お互 を知る事	
	1	
錦 次约会	美术馆	选择B回答
AFTER事件	选择A回答	
ETS对话	ボーカルとってみな。?	选择B回答
ETS提问	ボーカルへの不安	
ETS对话	マイクのお礼	选择A回答
ETS对话	決心はつした? 自信ないの?	选择A回答
ETS財活	デートの提案	
	1	
第 次约会	公园	选择B回答
ETS对话	新しい曲の歌词气に入った?	选择B回答
FTS提问	ボーカルに誘った理由	
FTS提问,	ボーカルの決濫	
ETS对话	シドとお店	
ar versa T	W- W-consult	选择X回答
第 次约会	游园地	选择8回答
FTS对话	新曲のスコア 要す取って?	海は6月月
AFTER事件	选择X回答	选择A回答
ETS对话	あなたも歌うのよ。私と一緒に	西洋へ四首
	みお的追加事件	
ETS提问	★在の兄	
ETS提问	兄の面影	
3401"3	AFTER職件	
	HAPPY ENDING	

Martin and accordance of the contract of the c	妇	藤度变化	a and the same of
肉は食べる?	1	4	1
水と食へ物だけしゃ生きていけないのかいら?	9	Ť	1

全部的对话选择	æ _		
		好感度变化	
and bearing to the state of the print of the	But to and	THE THE	and in second
9, 1, 吸 1, 人?	1	+	+
寂しくないで1人	+		
就駅」ないの?		-1	
ロリコンなの?	Ī.	->	1
飛った、はど好きな人ってしる?		+	
The state of the s	Ť	†	-1
男の人に唇を噛まれてはいけないの?	+	7	
マイケが必要がわ 独り官。气。しないで	- 7	,	
自分が大人になったなど思う瞬间である。		-	
ボーカルヤ てみない?	_ * .	1	
自信ないので	1		. + →
ナトトキスの血		4	
死ぬの怖。?	1	→	
脱退はしな、と思うすど引き止めておくへき?	Ť	- 4	
斬 、フレースの飲气、入一た1	+		T
コーヒ 飲む?	+	Ţ	-4
冥土。 绪、来る?		1	1
私が節拔すた。てこと?	*		T
新しいマイク	Ť	, 1	4
未成年にしかみえない?	→	4	
ドロワース、兴味があるの?	*	1	4
体がダルいのはそのせい?	→		1
舐めて欲しい2	1	· ·	
だかな 受け取って?	→	*	1
敬 てくれる?		4	†
あなたも 绪に歌うのよ	4	1	
実际はど ない 太さい2		1	
眼帯の秘密知りたい?	1	4	1
不満なので		+	1
私の血が嫌なの2	+		†
私が嫌と白えずやめるの1	ŀ		1
本气で私と兄の事だと思ったの?	-	-	1
下著泥棒:北死/127		-4	1
歌ってもいい?		1	1
犯人は吸血鬼 あなたもぞう思っ?		-	1
记事使んでくれた?	_		1
音乐は听く?	+	-	1
夜の街散步したりする?	*	*	1
イモルンが、いと思わない?	-	-	7
 	+	_	
ウップラーメンを待て3分间			1
裁汤は好き?	+	_	
店の服の生地はいいと思えない?		T	-
ため息 おかしいと	1	_	-dr
	-	_	-
日本人なら时代劇	-	_	4-4
道端に落ちてる片方だけの靴下			1
クレーンゲーム 得意で	1		-
ギター弾けたっしいと思わない?	. 1	+ .	1
发を切った方が似合うと思って			1
乙女の44ひを歌った曲、するつもり。气、人 たっ			



号码	条件
1	第一次约会
2	第二次约会
3	第 次约会
4	第二次约会衍生
5	第 欠约会衍生
6	夏天的季节约会 海边)
1	秋天的季节约会 秋祭
8	-
9	庆祝生日
10	XboxL VE对战1次
1	XboxLIVE对战5次
12	XboxL IYE 对战 10次

好感度上升的物品

天使の发饰』、天使の戦饰』、妖精の羽根、天使の戦体り、101回生 さた猫、ドロップ君の冒险、ユニコーンの角

1	企业工程 1998			
项量	内容		音注	
ETS对话	→ 職 3元 ことぎま 応れて、ま・サイ マク		选择A回答	
FTS对话	私はお花のようじかわいい?		选择B回答	
	博士的追加事件,收到其短	信		
	1			
E 75提问	口水 上 正据			
ETS提问	アイ ち なの好きな花			
	去商店街购买"パラの花束" 然后当	做礼物送给如	b	
FTS对话	アイ、ちゃんの休日			
		+		
第 次约会	美术馆		选择X回答	
tis 对语	私は人間になりたい。これからも应援。 * よる?		选择8回答	
ETS提问	2度自の課外授业			
第二次约会	映画馆	选择8回答	追加触摸事件	(左眼)
ETS对话	「思い出」と言うそうですね?		选择B回答	
AFTER事件	迷惑でしたか?	选择8回答	追加触接事件	(头)
ETS对话	トあわせデバックと呼んでいいですかり		选择B回答	
FTS提问	アイーちゃんのテバック			
ETS利浦	A可。私の連 店回は得また まん		选择A回答	
ETS对话	記忆のフォ マット		选择X回答	
ETS对话	今年回收) 神定 美		选择B回答	
FTS提问	思い出作り			
第一次约会	游图地	选择X回答	追加触摸事件	(塘曆)
ETS对话	改め、お礼を申 上するしす		选择B回答	
ETS提问	納得できない思(
AFTER事件	1 11 年家出と言えるです		选择B回答	
ETS提问	アイ)ちゃんの回收日			
	AF TEN \$14			
	HAPPY ENDING			

THURST INTE		好感度变化	
뵹 •	-	*	700 00525
3食食べてる	1	-	*
K () 思 + 2	1		1
アイスをあげる	- 1	1	
アイリのメールちゃんと違んでますか?	1	<u> </u>	†
おされり断 たまっかいりつ	1		T
1 社 -	1	-,	1
お祭りは好き?		-	-
1 统 4	T		
ここまっれると气持ちいい?	1	1	
・ とり思 出とい のこすまねが	1	-	1
(デートのお礼	1	1	1
イー がに とない ラングス派と	1	Ť	+
ドリルお断り	- 2	4	†
→カ またかとどな、フ	T	1	T
パラの花東燃えてくれてた♥	1	4	1
145 14 74	1	1	1
みおのお触り	1	9	1
ま "敵 しさい こすか?	1	1	
ズ (リ お客様はモテないととですね)	-	1	1
ロホート ここと気にないない?	-	Ţ	1
ロが前えなの?		1	1 1
日書代明 ほか	1		,
座撮してくれますか?	1	-1	1
果., 27	1	-11	1
腰の事は計れないが、	1 12	31 Pulls	THE PARTY
第一か	1		+
兴味のないでとをすぐ忘れる?	t		
殿市部 ナラス全井により りい新 フーション	1	Ţ	3
幸せデバッグ 今トくトス 1 こすりつ		~}	1
		7	Ī
フォーマットされることは仕方のないこと?	, t		-
出会えて本当にっれしいと思ってるですか	1	_	

で	企業的製造港					
() () () () () () () () () (BEEF	A STATE OF		
女の子のデ タが好き? ***		19	the to the same	took . I		
文の子のデ タが好き? 第つてください 人間の代表 ・ す ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	7.5		1	4		
 第二式 ください 人间の代表 ます。 先生と生徒の恋要は禁動? 一 は ウ か り 目的くと? 2012年、地球 (全下すか?) 1 また。 2012年、地球は (大下では、19地球の 方にできることは?) 地球 (全路ロボ 一 は が は、10 は できることは? 本 は できると 側表 で は、1 また。 旅で自分探します。 な また イ な 女の人は 好きですか? は な な な のんといっこと? な た 死れといっこと? な た が な た で は な か で は な か で な な な な な な な な な な な な な な な な な	(版问金時味)		L			
人間の代表	女の子のデ タが好き?		î			
先生と生徒の恋愛は禁助?		1	T	↑		
 売生ませり。 前数おからくないですか? カッカ目的なショ 2012年、地球は天亡17地球の为にできることはす 地球侵略ロボ 一・1 が設まないとすか は、一・2 旅で自分探し キャンイン女の人は好きですかり カン・死れといっこと? カン・死れといっこと? カン・死れといっこと? カン・死れといっこと? カン・死れといっこと? カン・死れといっこと? カン・死れといっこと? 		1	Ť	- 9		
前发おかっくないですか?		-	1	4		
	先生ませる。		-	t		
2012年、地球は死亡 19 地球の为にできることは? 4 ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑	前发おかっくないですか?	-	-	±		
地球侵略ロボ → ↓ ↑	カータガ目的ミシュ	T		*		
認ると増生	2012年、地球は灭亡17地球の为にできることは5	1	1	4		
		-	1	T		
旅で自分探し 1 *** *** *** *** *** *** *** *** ***	怒なと煽发	-	Ť	4		
キレイシ女の人は好きですか? 場み物をも、 こくんろ人 カー コートがは、生物性質ではらってほぼない。	貧乳調性のごすれ	1	1			
編み物をも、 てくんろ人 ケ 5、 死れといっこと? コ 1 ト 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	旅で自分探し	1	4	+		
から、死れということ?	キレイな女の人は好きですか?	1	,	1		
27 1 1 Man + 物(物)第子(4 A 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2	編み物をもと こくれる人		9	1		
召し上がれま職敬语ではなくて谦让语? ↑	から、死れということ?	-	4	1		
	召し上がれま降敬语ではなくて謙让語?	Ť		neg .		
雪 に白くに冷たくにされい?	雪 に白くに冷たくとされい?	-7				
お客さまは山脈ですか?	お客さまは山根ですか?	1	-	T		
バレエ列ってみては? - 7	バレエ河ってみては?		_	T		



序号	名称	解释	· 分值		
01	亚麻音 エデッ	完成业株育的HAPPY ENE NG 当局			
02	みおい と エンディング	完成34台的HAPPY END NG结局	15		
03	雪 しェデ・ゲ	完成雪的HAPPY END NG结局	15		
04	鈴香ハーセッエンデリング	完成玲香的HAPPY ENDING结局	15		
05	魅杏・ は エ・テ ツ	完成蛛杏的HAPPY ENDING结局	15		
08	カルハンヒーエンデリング	完成る。的HAPPY END/NG結局	15		
97	理保ハッヒ エンディング	完成理保的HAPPY END NG结局	15		
08	ナオハベビーエンディンゲ	完成 + 才的HAPPY ENDING结局	15		
D9	亚麻音ブロフ ルメ フート	完成亚麻育的档案收集	30		
10	みおプロフィ ルコンプリート	完成為44的档案收集	30		
11	雷ブロフィールコンブリー	完成雪的档案收集	3()		
12	砂香プロフィ ルコ・ブリート	完成玲香的档案收集	30		
13	魅済プロオ ルコンドリト	完成熟許的档案收集	.\$L		
14	るいプログイールユンブリート	完成るい的档案收集	30		
15	理保プログ ルコ ブート	完成理保的档案收集	30		
16	ナオプロフィ ルコンブリート	完成ナオ的档案收集	30		
17	祝初来店	初失光師俱手部	0		
18	DCM エルマザ会員	得到Di camC lubMagaxina	0		
19	誘惑させてよ	收到女孩子们的邀请	10		
20	ルッピーバースデイ	庆祝女孩子的生日	20		
21	日ナストガ た	8名女孩全部都点名过	20		
22	へどート ノカ	喝过所有的酒	20		
23	梦のりょく	吃过所有的要賣	Zn		
24	237 1 - 7	每次COSPLAY务时都光顾俱乐部	20		
25	F# L . 2 . 1 .	未所事事1年即可 不要进入任何结局	10		
26	ラスト・マン・スタッデ ッゲ	12月的最后一周去梦幻俱乐部	10		
27	トムギケ	光励梦幻月中部100次	1		
Z8	NO 1アグアゲスト	10秒内取得对喝酒的胜利	20		
29	チョッキブゲ ター	30秒内完成胜巧克力的小游戏	20		
30	サチャ・ブア ティスト	20秒内完成蛋包饭的小游戏	20		
31	母・上、十上手	卡拉OK按键元步率 00%	20		
32	コンピニ店长への道	直在便利店打工	10		
33	派遣の监	利用派遣的工作赚钱	0		
34	謎の仕事人	利用秘密工作赚钱	10		
35	传说のっわばみ	主角醉倒20次左右	10		
38	をすらいのギャンプラー	酒量。V10达成	10		

-	117		
77.7	144V	parties."	77
Ţ		元市 *イリ的HAPPY END NG结局	С
38	16.4. 工 +	完成魔牆的HAPPY END NG结局	15
39	2 2 4 1	完成でイリ的档案收集	30
40	福旭フェブイ リューブリート	完成魔職的档案收集	30
4	L≱ ∘ F±N	平时多选择休息即可	20
42	vPt ムより覆ること。	在文户房间中完成一次点版	O-
4.	4 t 4 F B	把女孩子凝醉即可	10
44	11 1	完成一个角色的BA、ENT NG	20
A.c.	1.4	收集完全部的首饰	50
4+	6 M - 4 M - 5	包括两个 息加角色 全部10个角色都 触发一次触摸事件	30
4	D 4 V 4	包括两个追加角色 全部10个角色都 点数1次 而且合计100次点上	30
48	传说の しゃいくか	完成全部角色的一般结局	30
ar₁	さ場 ケ	是成全部角色的HAPPY END NG ,	30
517	7 . 7	被全部角色发"发人卡"	30

地承要素 与实用心得



追加要素

建工作。在游戏开始后 ,限定每个用的第3周才能选择 而且工作的报酬是有随机成分的。 一般情况下会获得20万左右的金钱、稍微好。中的水能获得1万 运气差的。能量的5万,更有胜 者可以拿到 40 万的报酬,但有 5 周的强制时间。

ギャンブル打工、这个完全依靠运气成分,最高金额为10万,有时候还会扣钱。

快速把女孩子灌醉的方法 薄醉口数 清酔口漿 姓名 理保 0 🗆 137 6,0 F 計 日母 0[] 心 區 岭香 7["

k 关于自动记录

自动记录在游戏中是 常恶人的设定,而且无人口被杀。就算你强制关机或者登出的话,下灰进游戏不一被女孩子警告, 那风压定主线 自负锚的运动力

有挽回的机会了,但一些触摸事件是可以反复进行的,触摸失败的"是是可以反复进行的,触摸失败",是是从中的时话选项,不选择就不可以从表统自为"录,之后这个"广本来读取《录记"]



★ COSPLAY 秀的时间段

COSPLAY 秀在游戏中属于 当然是无情英语 (同学作下下一个比较特别的设定,最重要的 要证据(14)之师

月份	衣装	周	休息	
1月	. A			
4月	₹			
3 FJ	到几:带	觀9時	魔頂	
2 1-1	11/2/1/100	第10周	714	
4 月		第7周	亚麻音	
5月		第18周	珍香 アイリ	
6月 #	体操服ャブルマ	第22周	D-\$1	
^a M	PANKAR T Z JV T	質で3周	#	
7月	泳装	第27周	711	
173	1-3/4 stack	第28周	亚麻黄	
8月	チャガル	第31周	整杏	
9月 港衣	港衣	第 7周	观場	
₹H	100-der	第38階	點在	
entri littal	litt-delitt	第42個	ナオ	
10月 原女服		第43周	71,	
11月	元	_		
12/4	, d. b. 22	第48周	玛香	
15/4	4 - 14 4 - 4	第5 周	原红现	





ODST

公元2662年

人类与外属人联制。一层四一一发生战争

人类节节败退

星盟摧毁人类世界,屬杀数十亿人类

地球是我们最后一边防线——这是最高和密

但和密已不再

一體星體無空田無已经交碰推頂防线。直播非洲最大城一一新無巴隊

初步报告征实城市已遇严重破坏目伤亡修重

UNSC军事领袖已经航戈待旦

機絡作業的ODST部队准备从低轨道的摩伽上交流星器順空田無

这是近乎自杀式的危险行动。

但OOST壓精英中的精英

態軟新蒙巴萨将居整个战役中暴重要的任务



系统篇



本作与《光环3》的区别

由于本作的主角为 ODST 而非超级斯巴达战士,所以人物性能 与装备发生了一定的改变,具体调查看下表。由于性能和装备的改变, 一些以往的打法不再适用,所以本作的战斗以游击战为主,尽量避 免和大批敌人正面冲锋,急救包的使用也要恰到好处。同时由于缺 り感应雷达、所以要考多观察局闱环境尤其要」し敌人狙击す。

D-T 装备有 v SH 侦查系统 "该侦查系统会提 供很多实用功能 包括分辨敌我单位 分辨任 务关键物品 提供城市地图以及设置目标路径

M6 手枪增加 2 倍聚焦且能对无甲单位 枪爆 头 SMG 冲锋枪则加装了消声器和 2 倍聚焦

ODST 可携带手雷数量增加为每种 3 校

不可双手持枪

跳跃能力相对规弱

近身肉搏能力相对減弱

无法使用种盾等战斗装置

无法使用感应需达

生命值減。后只能商过急救包来回复



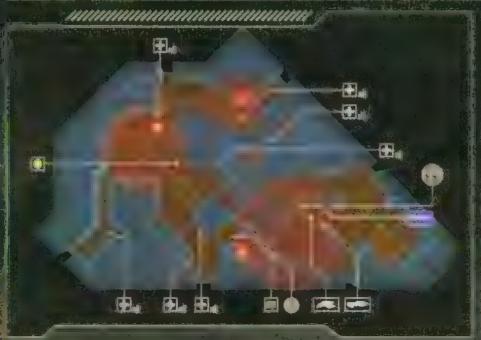
成就到表

and the state of	-Mass	<i>11</i>			
6	塔亚利广场	30	正常或以上难度完成关卡「塔亚利广场」并解锁特久战角色 Buck		
120	生态区	30	正常或以上难度完成关卡「生态区,并解锁持久成角色 Dutch		
1	奇智哥大道	30	正常或以上难度完成关卡「奇智哥大道」并解锁持久战角色 Mickey		
	ONI 第一区	30	正常或以上难度完成关卡「ON 第一区,并解锁持久战地图「第一区」		
The second	新氯巴萨警察总部	30	正常或以上难度完成关卡「新蒙巴萨警察总部,并解锁特久战角色 Romeo		
50	奇科旺地铁站	30	正常或以上难度完成关卡「寄科旺地铁站」		
46°	资料中心	50	正常或以上难度完成关卡「数据中心」并解锁持久战地图「10号深渊」		
9	海岸公路	50	正常或以上难度完成关卡「海岸公路」并解锁持久战地图「最后出口」		
2	完成战役 正常	100	以正常难度完成战役 解锁战役大厅选项「蒙巴萨街道」		
華	完成战役 英雄	100	以英雄难度完成战役		
TI.	完成战役 传奇	100	以传奇难度完成战役并解锁持久战角色 Dare		
	观光客	5	存取城市地图并下载到你的 VISR		
	大肆捣乱	5	单人或合作,在夜晚关卡杀死 10 名星盟工程师		
T	蕃良的撒马利亚人	20	单人或合作,在整个战役的夜晚关卡不杀死星盟工程师		
	亡魂号克星	5	在关卡「生态区,摧毁所有亡魂坦克		
0	双管齐下	. 5	在关卡「奇智哥大道」以火箭筒杀死 10 名敌人		
-	激光杀手	5	在关卡「ONI 第一区」以斯巴达激光杀死 10 名敌人		
緑	爆头专家	5	在关卡「新載巴萨菁察总部」以爆头杀死 15 名敌人		
	就罢玩人	5	在关卡「资料中心」以火焰喷射器杀死 10 名敌人		
100	狂人		开启至少一个骷髅完成任意关卡		
39	不公平交易	5	与电脑友军交换武器		
1	菜鸟曹探	10	找到第 1 条解谜的线索		
	老鸟警探	10	单人或合作找到第 3 条解谜的线索		
	超级警探	10	单人或合作找到最后一条解谜的线索		
	入门影音玩家	5	找到第 1 则语音记录		
	高级影音玩家	15	单人或合作找到 3 则声音记录		
	顺风耳	30	单人或合作找到 15 则声音记录		
	影音达人	75	单人或合作找到全部 30 则声音记录		
	枪林弹雨 战坑	10	在「战坑」地图获得 20 万分		
a	枪林弹雨 失散的伙伴	10	在「失散的伙伴」地图获得 20 万分		
9	枪林弹前 安全区	10	在「安全区」地图获得 20 万分		
8	枪林弹雨 集结点	10	在「集合点」地图获得 20 万分		
4	枪林弹前 第一区	10	在「第一区」地图获得 20 万分		
9	枪林弹南 迎风面	10	在「迎面风」地图获得 20 万分		
	枪林弹雨 深渊十境	10	在「深渊十境」地图获得 20 万分		
8	枪林弹雨 最后出口	10	在「最后出口」、地图获得 20 万分		
(A)	机智过人	10	不杀死不开枪助攻任意一名敌人完成一个回合		
M	治愈 nm Amount	. 5	找到第一部医疗机 并自行进行治疗		
-	場 爆头	5	在任意关卡以手枪爆头杀死 10 名敌人		
	有够粘	. 5	在任意关卡以粘馏方式杀死 5 名数人		
0	黑暗时刻	5	在任意关卡使用 VISR 模式时杀死 5 名敌人		
0	+		在任意关于以电源手枪首力破甲破盾并迅速杀死 10 名敌人		
	致命刺针	5	在任意关卡以刺针枪爆裂杀死 10 名敌人		
Total Maria	囊!	5	在任意关于以电浆手枪簧力瘫痪载具并迅速杀死驾驶者		
(4)	电玩大师挑战 经典	25	不开枪和投掷手當、Live 单人传奇难度完成任意战役关卡。		
(3)	电死失师挑战。忍耐	25	Lve 四人合作通过英雄难度的持久战任意地图的第 4 美		
60	电玩大师挑战 似曾相识	25	LvB 四人合作开启「铁锤」骷髅完成传奇难度的「海岸公路」战役关卡 不能使用疣落和天蝎		

MISSION O 准备空降



美卡主角。菜鸟 关卡时间, 2552 年 10 月 23 日



作为游戏的第一个关卡。主要作用还是教学与 热身。剧情动画过后,刚刚从座舱里醒来的菜鸟卡 据提示开启空降舱的《个爆破螺橡,将舱门弹出后 即可跳落到地面,注意这里受伤的状态实际上是为 了告诉玩家,战斗护甲的能量在一定时间后是可以 **测动回复的,这一点与《光环 3》中的士官长是基** 本相同的,但是玩家的体力是无法自动回复的。必 须要寻找补血剂才能回复。

根据提示来到终端机前、接下HB键操作后即 可使用 VISR 系统,这个系统的主要作用有两个 第一 用X 體开启 VISA 侦查系统后可以帮助玩家 识别当前视线内的物体与散发、例如红色框为敌人 绿色框为友琴、蓝色框为武器、黄色框为重要物品 等等,第二。按下 BACK 維打开 VISR 地图系统,而 恢遵建中控电脑连线查看当前所在区域的地图,目 的地、意人以及其他重要设施。并且玩家可以在地 围上标注地标,以帮助自己识别方向等

之后就比较简单了,根据地图上蓝色光圈的提 示前往目的地 途中会遇到些许巡逻的敌兵。干掉 施们或者被强制所针的。这种目的地域筑的宣传机 水沟电容器上的关系。即写完成符合,他同时引通 新特别说,然此特性活色的相关和4

MISSION 塔亚利广场



10, 2 3

and the second



MISSION X

蒙巴萨街道

这个任务可以说是触发整个游戏流程的任务。接续之前的菜鸟 能對头電腦。他特殊鎮在新蒙岛茅的海道中界找某落在各处前。90% **以數。而得找到一个美體物品(例如**步三美數 [19]年決憲》都會影響 副情况翻《从南升唐与之相关队友的任务《例如是一头尽味"的任务》 斯以这个是吳是穿插在其他任务之间的。被者说是其他任务穿插和 本个任务类解。由于有着 Visin 系统的帮助、地震上推进了第一个判 淮南县的位置。导统过程中第了数兵的伏安外,没有任何需要解说 的維持。斯以達尔狂多基本上沒有什么唯義。而是上述任务除了創 · 个/标· 美他国个领券的顺序可任意进行。源家模模找到的有品非 學找着更申相直的美术攻略来进行戰爭。海以上所有任务完成局 **准会触发最终的**"连转中心》任务《详见册》。这里不再详述每个更 情物品的寻找方值。從事更複構施製庫的養尿與專植。在實養等地 下的地图来进行。

特别提醒:其你在剧情任务进行的过程中,如果没有到这最前 等別無關。東京在周月1日。 東科中心、任务的權、建议不要在战役大厅选择其他任务进行。 第一年中心,任务的權、建议不要在战役大厅选择其他任务进行。 **《查异歌这汽个还身的进度被清空**》 当使再维接影情任务的进 几个任务又必须要全部重新来过。



0.01

美术主角 灌島 美卡时间,楔降着宿季小街廳

						The state of the s
3 2 6	F 4 1 . 180					
	14 8 ×2	1.4/2 -	主教 一 類 25 - 46	j. **	完成 事备工門 :	k ±11 + ⊤ ⊅ 5
2	手枪 x4	微冲 44 平盤	x4 猫酬号x2		完成任意3个任务	找到 8 个录音文件
1	Paggires	fig e	十割 (4 - 物产 54	7 7 74	晚年四十,中海	到 + 同位文件



· "你就关小句。" 萨尔特·沙卡斯肯文件,我集产还可 【文字稿,连量用"调得市心" 还是用金根摄影谱会特别 等第 师 "也就是是第一个是言文件,同时解析,影音会 越来越。《有关录者文件详细位置》毫未基构特金(4 東海灣海南洋轉介館、傳養衛門東

建模型基本理由 工业企业制度和工程工业。

往的情况,请不要担心无法收集成就。正常剧情任务全部 挑成層(必須是近常以上雜度)。有主英華的藏役失示脈 [以再次选择这个任务: 这时所有的区域航巴维全部开启 **证案可在这里安心设第录音文件**

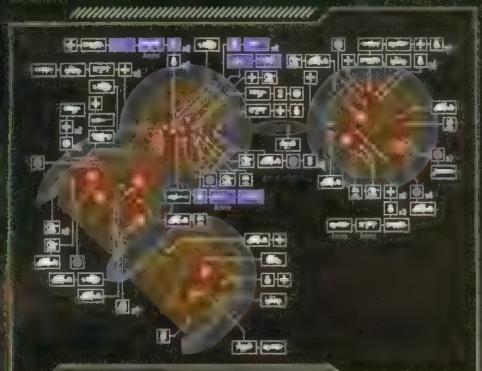
在蒙巴萨特達提共會7个單層补資的,臺灣有實施 斯對和激励号和供養乌使用,每个补除的內有至害事情最 標要不廣構应的美术任务以及找對相应數量的學者交佈制 **世界健康。但美次福祉等需益納力等和課業所需的差**值

MISSION 2 生态区



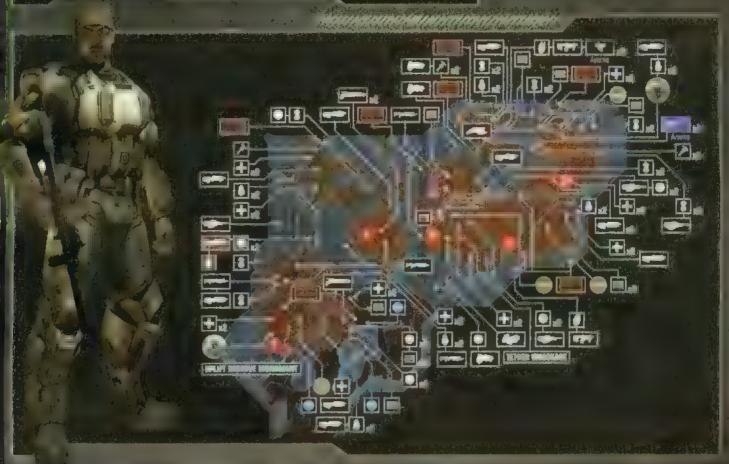
关卡主角: Dutch

美卡时间 突降着陆 30 分钟局 触发物品,无人飞行组件



这关是游戏中第一次载具战。海湾在新蒙巴萨野生动物园的 Dutch 很快就遇到了在该地区与建盟部队纠缠中的陆战队,这支部队虽然伤亡惨重,但是大部分载具却基本完好无损,Dutch 从关卡一开始就可以乘坐载具与敌人展开激战,不过别忘了敌人也有妖姬号、幽灵号、它瑱号以及凶狠的风火轮在前面等待着你。

由于一开始 Dusch 手中即有斯巴达镭射炮。 所以在途中遇到亡魂号的时候别忘了顺便解开相关的成就。 另外注意的是如果敢具报销了,你也会跟着玩完,所以看到数具屁股冒烟的时候最好能换一辆。 途中有不少可以替换的载具,再说实在不行还可以 论下敌人的亡魂号来用。



MISSION 3 奇智哥大道





美术主角。Miskey 美术时间、突隆着隔 90 分钟后 触发物品。电磁机、枪

任务一开始,阮家便处于敌兵与亡魂号的包围之 事。非逆不測投心,與为你很快就能找到一棵**炎雄**。 号坦克供你驾驭,这样剩下的事情就很简单了。沿 途的敵兵根本无法阻拦天蝎号的前邊,就算是幽灵 粤和亡魂号在天蝎号强大的火力下也是不堪一击。 而之前因扰玩家的炮台在天蝎号面前也不是 问题。惟一需要注意的拿着火箭炮的敌 **本,他们往往在建筑物后躲来躲去。何** 机发射炮弹来消耗天蝎号的护理。如果 连续挨上几炮也不是闹着玩的。 在与 Dutch 以及其他陆战队会合之 后 继续前进一段距离 之后就不得不 下车徒步前进。然而就此落入了敌人的包 回国之中,这里也算是"枪林弹河 式的首次演练,你和Dutch二人独身 防守这一地点,除了不断涌入的数。 兵外 远处还有一家亡魂号虎 **化铁铁 可以特殊条件的**



MISSION 4 ONI第一区



美卡主角,Dutch 美卡时间,突降着陆 2 小肘后 触发物品:過控引煙器



Application of the second of t



MISSION 5 新蒙巴萨警察局部



关卡主角: Romeo 英卡时间:突降着蹄 3 小时后

触发物品。狙击步枪



化光注性法一类的触发管法 经营业物 化油榴产品用料 大連不審 味只盯着地面寻找。 作务不效斯。但古书书。—— 厚腊队友前途,前位运输有致等的地点。 雅

權書吧。非强而於秦吳灣小字袖开東集功能(核不有攝楞) 為罪以報松補定 报者推約予殊不測。新以實施的使用、參取做製一種子模一個一中建存不力 **医异种芳龄紫ł**草沙使用。但用完了之后到些汀美国镇老袖。唐嫔适过两个 黨內類景潔。據刊在近端的高級裝置上有狙击手。李排他们蓋。直亮會經過 又有装备飞行道具的鬼面兽来袭,场景内有暗影炮可以使用。

6 17 2000 6 第三十字内场景过后,继续新技序机坪,在这里可以看见在对面的原 度 Milestery 称 Passes。 走过摇摇晃晃的铁管后即可来则与队案的现合培点,是 该是开始又是一项项表的助保险。由于所在平台的面积部分,模对而言转导 義東北蒙寺鲁第年火力。「私」早台上存得了重型武器:制如新巴达看射梯 机关键。可提供的基等等。那么可对电中的妖怪是时不了不要不敬,而当是 真的解释运输机出现时,我看来看大家就具的回来。所以是可能提供的边边输 必须被,如果就是多少上了平衡。可以的被队之告诉时,不过也不要只要参加 使大家快起来的说,但研销上两平金融减轻非常是有么多价。但知明上现象 解较高,需要完成任务。





MISSION 6 奇科旺地铁站



美卡宝角,Buck 美术时间 三突降着障 多小时题 触发物品。生化泡沫罐



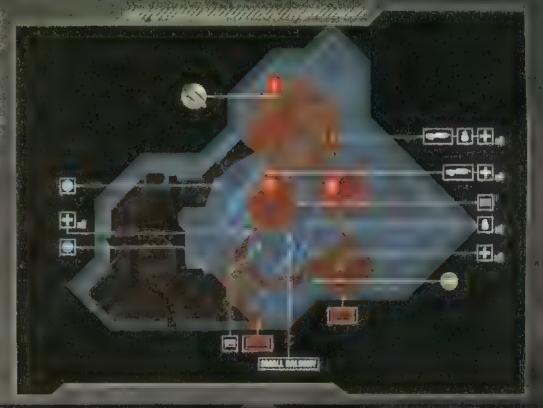
具的关卡,就家们可以好好体验。 任务开始后先徒步前进,遭到第一批敌 兵后可以选择把他们清理干净,或者是直接

这是游戏中性一一个可以乘坐飞行载

冲到妖姬号那边抢先起了。不过这期间要注 意魅影号强力火炮的攻击。等起飞后地上的 杂兵就是你的下饭菜了,接下来尽量把地面 的杂兵收拾干净,等队友们把魅影号抢到手 之后,便可以开始本关的正式任务了。

路随猿魅影号前进,途中注意掩护行 动迟缓的魅影号。如果自身的妖姬号受摄声 重,那么到地面去换一台就好了,反正地面 上多的是。她面的敌兵有手持重型武器的鬼 面書,注意利用妖姬母的翻滚(左揭杯 + 🗛 髓)來躲避炮火,通过第一扇火门后,並 一个大场景里的敌人主要是空中的妖姬号 不过他们也不会是你的对手。在第二串大门 前、需要玩家降落到地面去子动开启大门 在第三个大场景里画是亡魂号和杂兵的组 **他,更要注意在翡界的灌火火势。 埃蒂**莉 持可以击毁的类似能量储存罐的装置。所 引揮它來於《馬图的像人》也高齡大了 事玩家徒步前进,在宝内消灭一大票敌兵后 李颢去开启太门的开关。注意这里有手持重 **解釋前農實業**。不要与他们正面冲突,多利 暴端影響關消灭他们,此外还有隐身的鬼面 類 Wish 侦查系统可以看到他们的轮廓 等量并关后别忘了返回去继续乘坐妖姬哥

最后一个大场景量的最大高级美丽



MISSION 7 资料中川



关卡主角。菜鸟 关卡时间: 突降着陆 8 小时后



正在新蒙巴萨四处搜导ODST队友踪迹的菜 鸟忽然接到了 Para 上尉的求救信号,她仍在 ON D 大楼内,赶紧前往营救吧。低务一开始应该能在 軍需补给站找到猶險号,这样乘坐它便可基本无 视路上的敌兵,直接冲向目标地点。

进入 ONI 大楼后, 这里的战斗分为三个阶段 第一个阶段的敌人不多。路线也比较简单,基本 上没有什么难点。在遇到一名青卫后,进入第二 阶段,一开始就有兵蜂冲出来骚扰,进入通道后 利用队变 "无敌"特性,尽量让他冲在前面帮你 开路,如果拿到什么强力武器也可以与他交换 华竟他手中的武器是无限弹药的, 不过他的缺点 是无法主动攻击隐形的鬼面兽,这种敌人就必须 要你自己上解了,到达路线的尽头后,接通服务。 器打开通道入口,战斗进入第三阶段,这也是最 头壳的一个阶段,因为这名无敌的警卫在剧情边 后就被杀死了(如果你之前收集了29个录音文件。 这里会由他带你去拿第 30 个。不过最后还是个 死),而等待着你的是大批的兵士,影猪兽,观 击豺狼、鬼面兽和鬼面兽队长。一个不小心就会 被这些敌兵围殴致死。尽量利用狙击步枪在远处 情灭敌人,而捡到的重机枪以及火箭炮等武器也。 不要随意浪费,坚持到 Dare 上尉躲藏的房间里后 即可完成这个阶段。

剧情过度,需要与 Dare 上尉一起护送星盟工 程师撤退,出门肩干掉第一波敌兵后还能与之前 特地赶来营救Dare上尉的Buck队长汇合。让这 对夫妻档为你殿后吧。你可以安安心心护送星盟 工程师撤退,直到最后的门前,让工程师打开门 即可完成本美

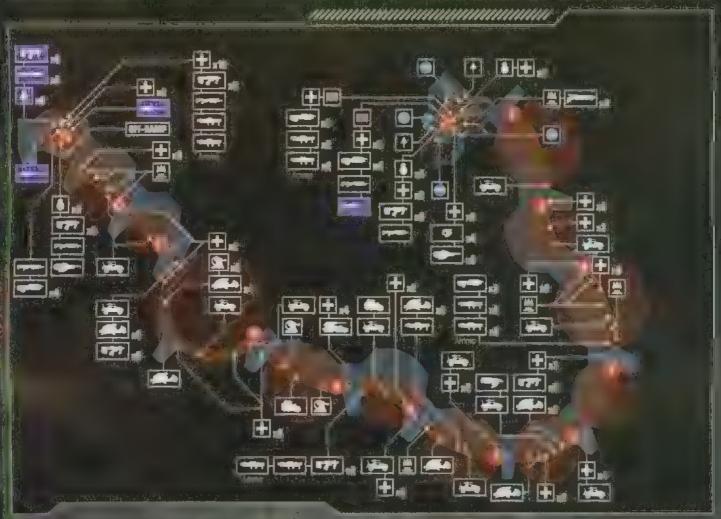


MISSION 8

海岸公路



美卡主角 直立 美卡时间。**突降着陆**型小时是



William Tolking W. W. W. W. C. C. CANADARA SALAMAN SALAM

BENEVICE TO BENEVER WELL W. 10

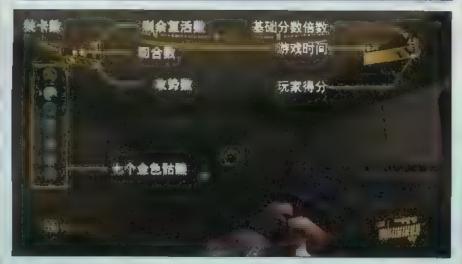
AND A SECTION ASSESSMENT OF THE PARTY OF THE



430

情求生存、此模式美似于《战争机器 2》的持 失战和《使命召孫 · 故火世界》的意严模式 孫家要在一张回定的地面內进行防守、章人会 居場的首席送过,便速除了金加斯東人之例 。 秦媽。此模式景好是在线上《大会作》 東姆。此模式景好是在线上《大会作》 並不但难度较高,乐趣也会减少许多

模式简介



进模式以关于的方式进行。每个关卡包括,作问合、每一回合又包括。皮敌人的政势、 每底左上声数学表于带前关卡数。黄型圆球表下等底回令数。竖线使表示当前是第几及敌人 攻势。敌人攻势发致随着时可鲁加。比使历家 设备清单完毕本发的敌人。下波攻势在时间到 运后也会开始。另外随着游戏的近行玩家得分的基准倍数的会上并

7 采卡开始后玩家的团队会共享 欠复 占数 日息活数耗尽见游戏结束 每回台 结束后都会补充复击数并重置固定武器载具 和医红包。

游戏开始前可以自由选择开启 1 个银色 骷髅,并入游戏后随着回合数的增加、系统会自动开启画面至侧金色骷髅来增加游戏难度。

っ 连续杀死放人可以心成连锁、连锁合曾 加分数

6 每两个关卡之间会有一个持续 分钟的 奖励关、奖励关中会开启全部金色骷髅、玩家 获得的分数会翻倡。在结束时系统还会根据分数奖励复志数。但是奖励关中只要有人许广、 奖励关键会立即结束。

门静主要敌人的打法

野猪兽:野猪兽 「雅打、但是很难缠、尤其是成群的野猪兽 起扔手需是非常恐怖的。对付野猪兽的时候自身保持左右平移状态、在"在水平位资偏下点,然后用"射型武器直接打火即可,熟悉尼丘家会发现野猪兽爆火很容易。

豺狼兽 豺狼兽在将有盾牌前进的时候,其 盾牌边缘百缺亡。无缺口处于一枪抓到使具 心侧,然后, 期刊来就可靠命。

鬼面兽、远跑离时候引来就可以, 近距离时先破时, 然后上前肉搏。对付重型鬼面兽和鬼面兽队长的时候使用丰富效果不错。

兵锋 兵锋的移动速度很快,但是Ш崖较低, 一、要瞄准技术不差就与以很快解决,注意要 避免被城群兵锋围攻,

肠膜作用一脏

《相 不同了相》《中的特徵語 特得 增加關粹語的多麗力度 對場與美日本村 對結為機模以后至出現往花 在控不好是《老夢 传篇数》段離時系

金色骷髅、按照左图从上到下的顺序

夏水凹得

本段内容只是介绍了初期关卡的基本打 法、意在抛砖引玉、玩家在熟悉了规则后即 可玩出自己的心得。

首先要熟悉地图的地形结构和武器配置 尤其要记得各个医疗包的位置,方便及时进 行补绘。每波攻势中敌人的组合都有所不同。 要根据实际情况灵活改变打法。在武器的选 擇上。由于敌人所持武器的种类不固定,所 以无法一直保持在持有理想武器的状态,重 似保持一把中远距离武器一把近程武器的状 恣即可。每关的初始地点附近都有弹药的补 给,可以多多利用。避免在开阔的地方与敌 人变战战,在每张地图中都有比较封闭的地 段,将敌人引入这种地段逐一解决是一种好 的打法。战斗过程中要注意自己的走位,好 的建位不但能回避敌人的攻击。还可以可以 帮助玩家有效的瞄准敌人的弱点。此跃也是 要经常利用的一个动作。在躲避鬼面兽队长 物重體或者黨為炮攻击时十分有效。瞄准是 打头为吏。准心一般保持在水平位置,近距 高的时候准心上移来打敌人上半身、持有需 脚枪或者鬼面锤的时候近战比较占优势。在 几个回合后开启的骷髅数量会增多

此葉是好事 順樂 语个触相后,玩家的护甲必须靠近战补充,此时一定要以回避敌人攻击为主, 三护甲受到损伤。及时找到落单的敌人肉排进行补充。在有载具的地图中

亦清 個事務章清晰 意义 人力 非常 凶關 过分依赖载具只能得 不偿失。 总体来说检 林弹而模式需要的是

良好的多人配合能 力以及强大的个 大维战能力

啊 地图 攀 全有 一套不同的打

本,希望日 后能看到更 多高琴玩舞 的打法心

CIAU



6#In

这张地图来自游戏中第一个任务,也就是Buck等 找 Dara 上尉下落的那个地方。如图所示,之所以命名 为"戏城",是因为主要的战斗都会集中在中央的低 注部位,而且敵人主要的集結点(深蓝色标记处)都 在中心广场的中间,的确是个"坑"。

玩家的初始与复生位置在地图上黄色标记的地 方,这里位于建筑内部、出门的时候即可获得弹药补 **恋,而在两个房间的通道中央还有火箭筒可供使用** 在出门后还可获得狙击枪,阳台中间面对战坑的花台 上还有重机枪炮台,除了复生点附近的弹药补充外 如果你能冒险闯过战坑,在对面的高速路上还有一些 弹药的补充,不过高速公路上有两个敌兵的集结点 在后期的战斗中,如果不能及时消灭前一波敌兵。得 容易被后一波敌兵夹攻,所以一定要确保有队友一起

要在这张地图上获得 20 万分的难度并不高,因 为居高临下的地形优势,就家即便固守在复生点附近 也可以坚持很长一段时间。如果是四人合作的话,此 较容易出现的一个状况就是弹药量的稀缺,所以要及 时拿取敌人落下的枪械进行补充,尤其是鬼面兽队长 手中的第力簿,是后期非常重要的主战武器。除了地 面的敌人外。兵蝽的骚扰也是令人感到头疼的一点 可以退回到建筑内部来清理

这张地图实际上有两张。分为白天和夜间,栖对 可谓或问题混合数数一数,多数一个系统不是特别 《沙马森·张上次有什么大多区别,是注意的第三人称 会社是全种联系的发出了,更是那么有思想了解解不断

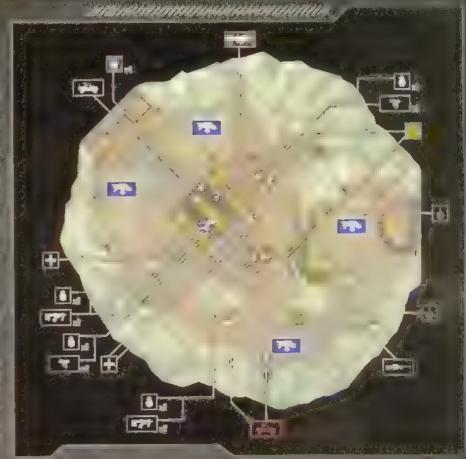
天散的队友

开胸的场景也足够让你是两生物

The state of the s

全国的设计会上的逻辑有数许然 承庆。 國的位置出現。再版上亡義与海径烈的 or distance to the profes with the state of the manife to the same of the same A TOTAL OF THE PARTY OF THE PAR Februar 102 THE REAL PROPERTY OF THE PARTY Want. Trixites-. . 19K(0.10)

· ·



集结点

这张地图来自奇智哥大道那个任务,在流程游戏 平你还有个可以指望的"无敌 N™C"帮你清理战场。 而这次你只能靠自己和队友的真枪实弹了。

游戏的初始与复生位置位于地下,需要通过楼梯 走上来才能看到主战区,根值在单机流程中大家对这 个地点也差不多都摸熟了,初看上去和战坑有点类似。 但是左右两边宽阔的街道又比战坑平添了几分难度。 中央位置两个机枪炮台一定要好好利用,广场低洼地 带的敌人可以靠这两把机枪来消灭,而远端位置一定 会出现狙击事,他们的骚扰也会让你头痛不已。敢兵 的亡魂母无疑是最麻烦的。因为他们出现的位置都比 校园。福冲过去等于送死,一定要利用地形的迂回统 过去消灭,如果累积得太多只会让战况陷入不利境地。

地图上的弹药量依然不是很足,所以敌人的武器 有可能会成为手中的常备武器,可远可近的卡宾枪可 以成为主战武器之一。另外在中央低洼地带的右侧小 平台上有火箭筒可以拾取,不过这个地点容易和亡魂 号离得很近,感觉实用度不是很高。此外,鬼面兽队 长手中的重力锋依然非常好用,如果拿到手后一定要 多消灭几个敌人。而对付鬼面兽的迂回战法相信大家 自己都心里有數,这里就不多累述了

这张地图同样分白天和夜间两个版本,是竖工程 师会在夜间"独占"登场(美)。另外注意回复别的 位置在初始位置的上下两层都有。不要志了





Z T X

这张地图来自单机流程中 ONI 第一区 的室外都分。从总体地形上来看,整个首 图是一个大斜坡。而玩家的初始与复生(

除了地利上的优势外。在玩家初始 位置有着丰富的武器和回复补给。而顺 型武器补给、再利用地形的优势 公布询 电电阻电阻 10 m m 电电路 to the disputition and the final state of the the second was the second second The state of the s The state of the state of the state of

电报表达安线信息 数量与*等*等一一度基 在不纸下来的状况下可以有无限子弹的

· 但是扫射花园的限制证玩家必然

與还会出现身背飞行器的鬼面兽、他们



第一区

与上一张地图一样,这张地图同样来源于单 机流程中 QNI 第一区,只不过这次换成了宝内部 分。内部建筑结构没有什么变化、除了特出口增 往玩家无法出去外(好像是废话),顺本在中央大 厅的重型机关枪炮台也被挪走了

敌兵的集结点位于地图的南侧和东侧。 所以 玩家的主战场不要放在中央大厅附近,而是要走 出去,在南侧与东侧阶梯下的地面进行,这里相 对而實比較开觸,几個柱子也会成为玩家天然的 掩体,实在打不过可以躲一躲,喘息一下。将敌 兵引到中央大厅并不是最好的选择,但这里也的 确可以让己方的火力更集中一差,但别忘了敌人 也不会傻愣愣地冲过来给你杀,他们也会迂回与 闪磐、桌不好从背后偷袭你也说不定。

室内场景虽然狭小。内部建筑也比较有规律 但也比较容易晕头,因为很多建筑看上去都很类 似。所以初上手的玩家也有可能因为走乱了而误 入散群中。所以不管在任何时刻,赚时保持与队 友的距离是非常重要的。另外提高一下,彰出国 墙着人水中只有死路一条。当然你一蹶不会主动 跳下去。但有可能被敌人轰飞

这张地图获取高分的关键在于。不要与数人 硬排,想把敌人消灭在集结点的做法并不可取 虽然在初期这种战法可能会有效。但是随着后期 數人越來與多一般於不改集仿制修施力之只會和 數已方的复活次数。各种手雪千万不要各情。因 與我達內度以可以內蓋的沒得并來多一數數小至 意儿完全可以对他们造成严重伤害。

迎风面

之米場因來自阜机流程中新藏巴萨青寒总部 中國 中國 的连接着停机坪的大平台,除了玩家的初始与复

Contract of Action is the Tenths

The Art of the second lines and the second lines Same of the contract of the state of the

· 1000年



深渊十镜

这张地图可能是目前为止玩家最不熟悉的地 虽然它是来自单机流程中资料中心那个关卡 但是这个位置恐怕很多玩家并没有简心过。而且 由于有了不小的改动,虽然说完全原创有点不够 分量。但是也算是比较新鲜的位置了

关卡的特点是上下层落差非常大,时不时有 不小心摔死的可能性,其次是通道都很有。特敌 人展开巷战的几率非常高,这个时候躲避不是办 **藩,攜不好慌不择路擇死就不值了。千万不辜**-味的躲避,最好的防御就是进攻,没且这些NPC 敢人总归有自己的进攻规律、掌握好各自的特点 也不算太麻烦。而且还可以利用路线的均匀分布 來用"放风筝"的方式逐一消灭敌人。即便是被 前后的敌人堵在某个位置也不要慌张。硬冲过去 说不定能闯出一条生路

游戏中途会不断出现空中的妖姬号对你进行 **场**扰。在玩家的初始与重生位置有火箭简可以利 原 这是能快捷地消灭它们的办法。除此之外与 之硬拼不是上策。可以利用无限子弹的复型机关 她炮台来出落它们。此外字言的补给也还算富裕 所以对付杂兵可以多利用这些能对敌人造成重包

的武器 支张地图获得高分的关键在于积极的走动、图 为地图的关系。 敵兵的黨結点不像其他地图那样是 通过运输机送来的,如果不熟悉地图的适会凝觉区 全**等和**现象智慧者,影像是这些是多数是多的时候和 一种地理中学过度这些外面有是特殊的创 人的纠缠、利用还回的超术来消灭敌人的





这条堆面恐怕是很多玩家最熟悉的一条地图 游戏着后一关在这里坚持到最后就能将游戏通关 相信刚刚通关的玩家们对这里应该是记忆犹断。 等中,这里完全是另一个地狱。

" Alignous promotional association of applicable in

除了普通的敌人外 这张地图上还会有幽灵号 the state of the beautiful a

with the property of the last and the state of t the 24 and other transfer of the first of the state of th A STORY OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE

a minimality to his with a strict

光Ѭ3 多人对战全地图

本图例饲程话用于政路中的地图标注

A F THE C	- IN A JUL.		本图例问样适用于攻略中的地圖标准。
The second			
	Φ	ylo .	A -
23-		•	A
•		±	/ da
			0
3		<u>v</u>	O
	(e)		
4	•		3
7			&
>		2	
•	×		
2			(A)
-			
	*	7	7
-77			
F			0
~			
		· ·	•
*		3	
		E	
		13	
	-	1	Oppositely have been an in the best of
B		St. mart alter art	

XBOX 360

ASSEMBLY



AVALANCHE







BLACKOUT



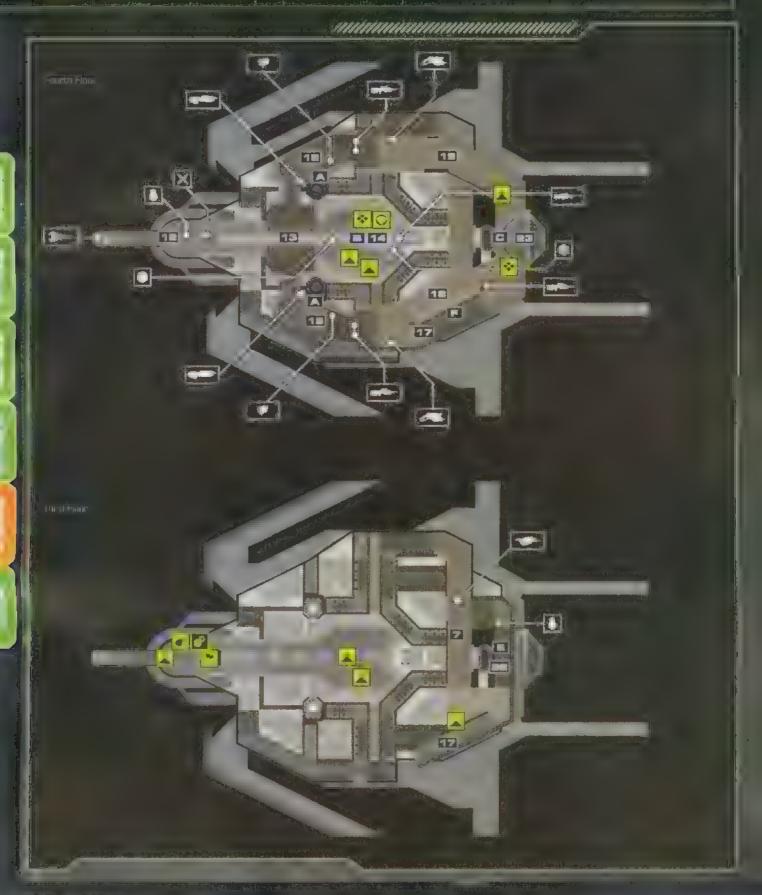




COLD STORAGE

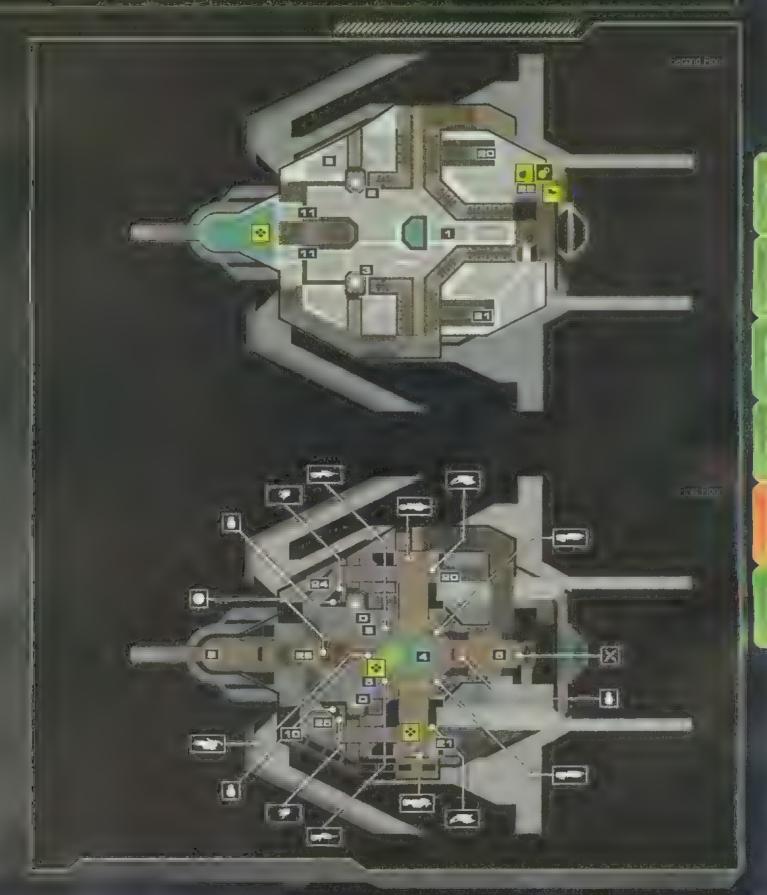


CONSTRUCT





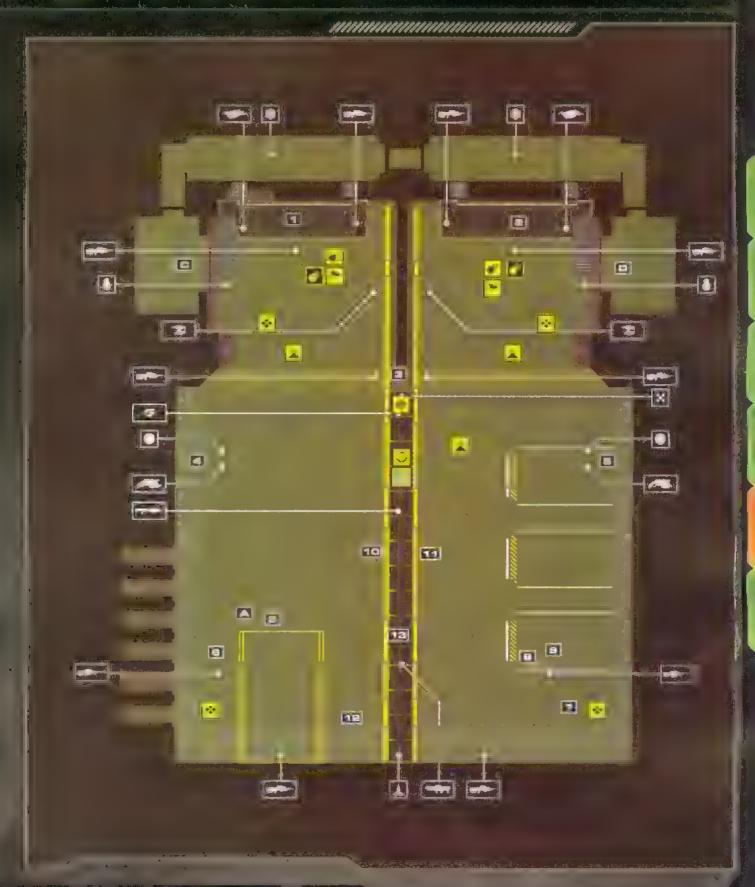
CONSTRUCT



EPITAPH



FOUNDRY



ithin en

GHOST TOWN





GUARDIAN



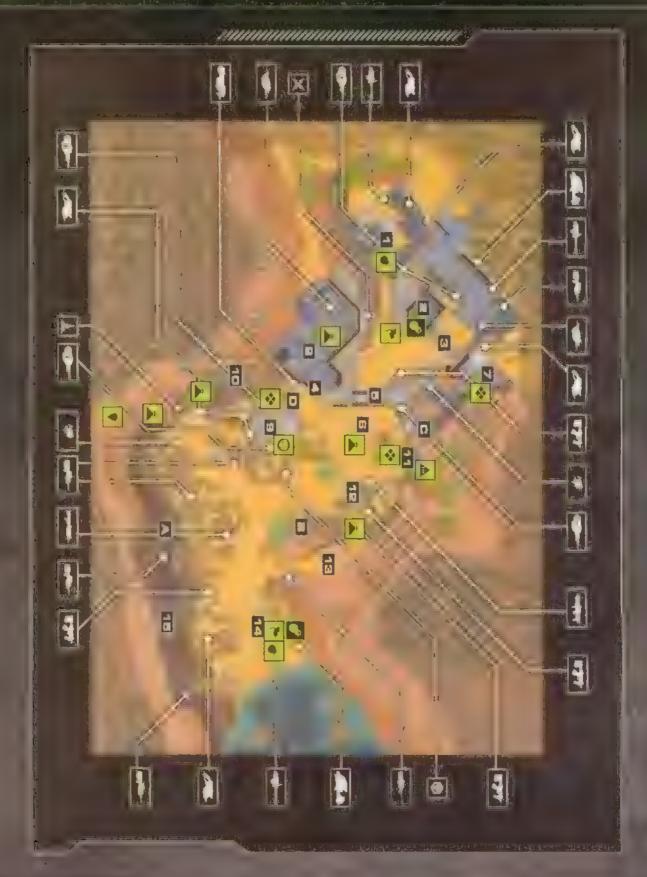
ACTION OF THE PROPERTY OF THE

HERETIC





HIGH GROUND



LAST RESORT





LAST RESORT

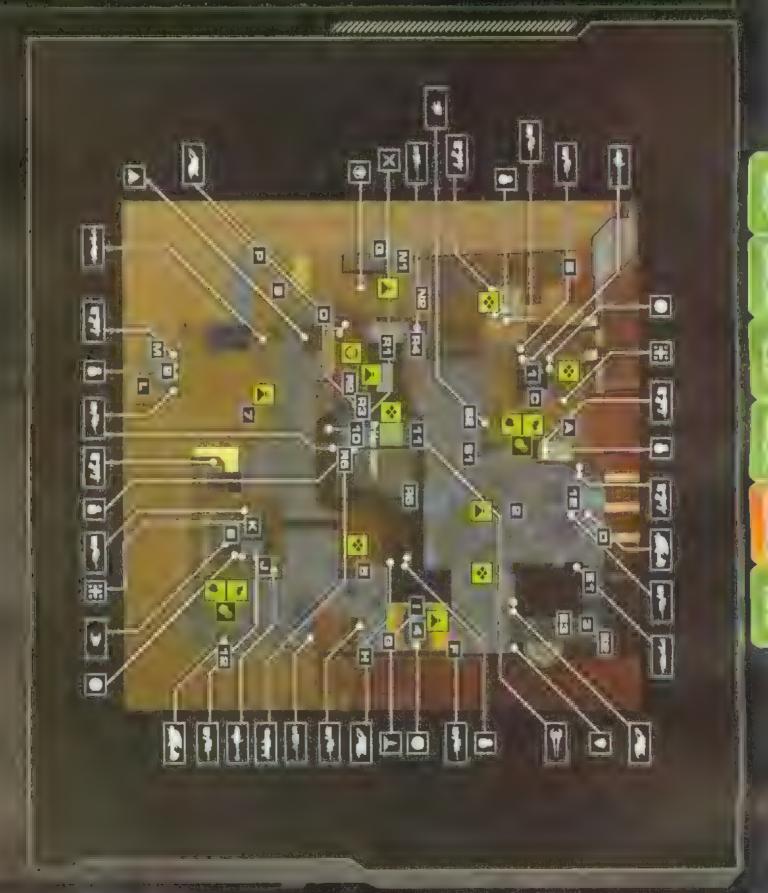


MINIST FORESTER

ISOLATION



LONGSHORE



NARROWS

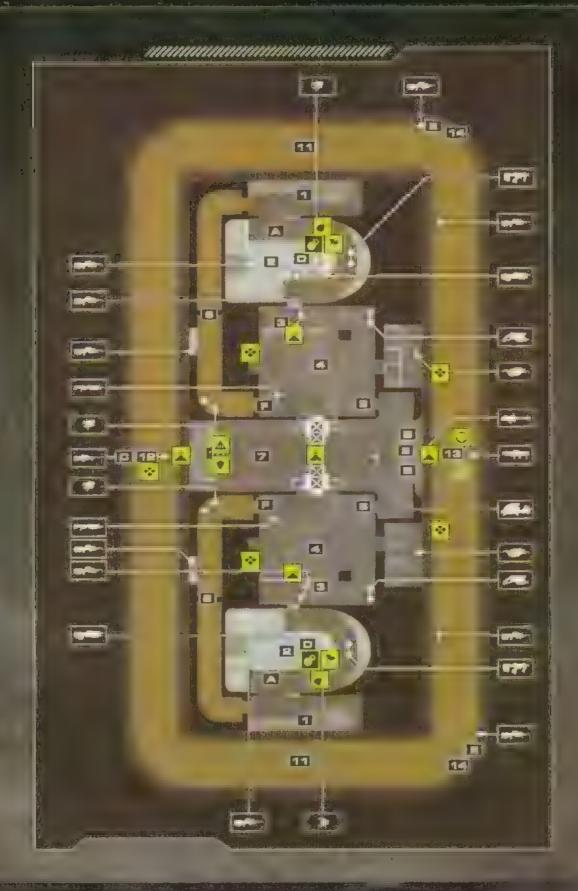




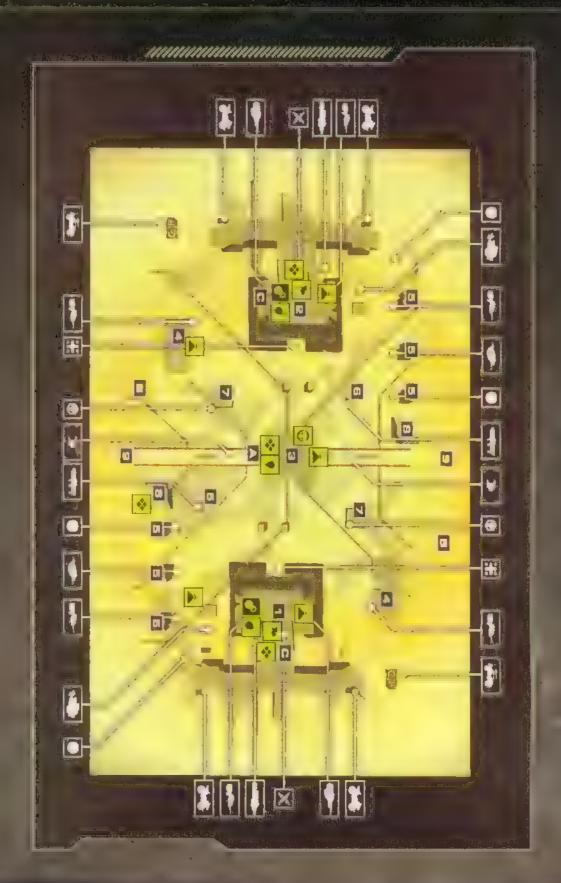
ORBITAL



RATS NEST



SANDBOX



SANDTRAP



SANDTRAP



SNOWBOUND



STANDOFF

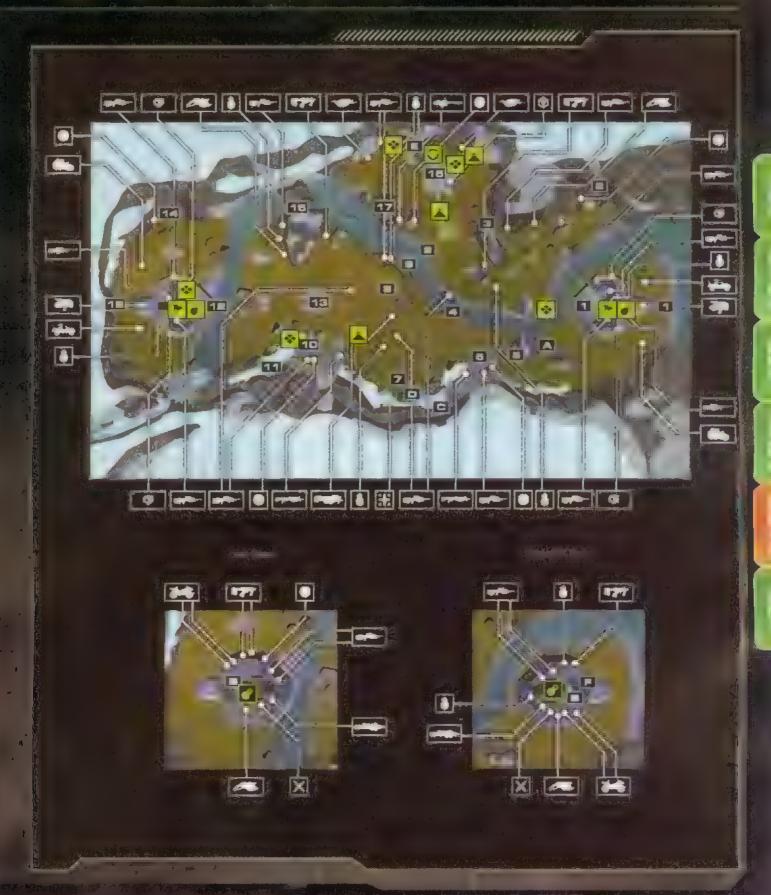


HIGHER WALLEY

THE PIT



VALHALLA





Tom Clancy's

在各水模模空战游戏的或素通来。 實際开发的这款作品有着比较特殊的 地位。一方面,习惯了《星海空战》系列。 种老玩家可以迅速适应这款游戏中 似曾相识的操作方式,另一方面,整戏中的诸多缺点也使得这款游戏法定无法

140

同果已发誓的《臺牌空战》》相比。当然,对于第一次尝试制作此类游戏的青 碧来说,能够达到这样的程度,已经算是非常不错了。如果你是一名热哀此类 游戏的玩家,那么这款游戏是绝对不能错过的



如果你是从"《皇牌空战》系列,一路压过来的多玩家 那么用 然会对如此的健康、布局再熟悉不过。最繁,这也是电视游戏平台上绝大多数模拟下行游戏的 周田健任 后后。不过,这样不过表《鹰手长空》的整个系统下《皇碑空战》元主雷同一在这颗游戏中,我们将

接触员 个层在提高玩家操作真实感的全新系统 辅助飞行和 医水系统 所谓辅助飞行系统,即现代战机中的标准飞过模式。它可以被看作是所有机载电子设备的系统整合 在默认状态下,辅助飞行系统中显示了常规的操作界值,各种基本的飞行数据通过座舱

中的 HUL 约束 根下器 直接显下 在屏幕上

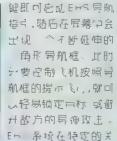
在游戏中, 口 要连按两欠二类 明輔助 517系统, 此时, 以基本的 577解二篇失,玩

家只能以第一人称视点来控制 卡机 飞口 玩家在这个状态下依然可以为用标进 1 锁定和射走,并且,由于没有了辅助飞口系统的服气,玩家还可以驾驭战机。作出一起平寻常的高难度机或动作,从而在近距离的格 → 战工上落 具有 一种,或性的敌机。不难看出,关为,就以飞行系统的好处在于可以为玩家提供更好的视野。在部分关于

的空中混战时可以更好的把操战机。 当然,关闭辅助、打系统也有自身的缺点,这就是不利于对地面目标实施精确打击。

至于Ex*系统,我们可以将 其现作辅助 Y47系统的 《字系统》所谓 Ex*,即在导航 攻击指 号以及早期预警等几个方面为玩 零提供精确的指引。在战斗过程 中 机家根据屏幕中的提了按下 x







么就可以在最小损失的前提下快速完成任务。

卡中可以起到很大的作用,如果善加利用,那 不过,对于快节奏的空战, ERS 的指引却并不 能完全奏效。此外,在发动对地攻击时,如果存

在较为复杂的地貌,那么 EHS 的引导往往也会 给玩家带来较大的麻烦。



在这款游戏中, 抗家完成任务后取得的分数 被直接转化为升级的协要点数,而只有通过不断 升级 玩家才能够获得新的作战飞机以及各类作 战飞机所对应的不同武器。与《皇牌空战》类似, 这款游戏中存在敌芦王牌 计订员以及重要目标的 设定。与示过这些目标并不会直接以特殊的标记 作出提示,需要玩家仔细寻找。摧毁重要目标或 上落王牌 Ling 可获得的分数通常要比破坏普通 目标高出许多, 这意味着玩家要尽可能在作战中 破坏所有出现的目标。

在任务开始之前,会有专门的任务简报为玩 家作详细的讲解。此外,不同种类的自标出现在 同一任务中的数量也会以百分比的扩式提示结析 家。各种作战飞机在速度(SPEED)、空对空能力 (AIR TO AIR)、空对面能力(AR TO SHE NE) 装甲防护(ARMOR) 以及操作性能(HANDLING) 四个方面上存在着差异。只有根据之前的目标 种类百分比提示结合飞机性能差异来进行优化选 择,才能令作战效率进一步提高。

游戏中的武器有着严格的类型区 分. 熟悉这些武器的用途显然有着十 5 重要的实际意义。另外, 玩家在选 择好待用的战机之后,并不能直接选 择武器装备,而是要在游戏中设定好 的多种武器配置方案里进行选择。

Andrew	武器种类一览	
武師名歌	The state of the s	有效射程(单位、米)
Cannon 机关炮	相干过能离射击 为标准装备	500
tiao 千枕弹	可对来美异弹进行有效干扰 为标准装备	
Joint Strike Missile 联合攻击导弹	可对任何目标实施锁定攻击	对空 2500 对地 4000
Radar Gu and Y saile 据。制导导弹	可对任何目标实施锁定攻击	1 2000
Mult Target AA miss e 多县标空对空导弹	最多可同时锁定软击4个空中目标	6000
Music Targe AG missile 多層标室对地导弹	最多个同时锁定攻击 4 个地面 (海面 目标	8000
Al Aspect miss a / 全向核斗导弹	可对空中目标实施唐制 大角度隔离自身运动方向 锁定攻击	2000
Rocke Pod un 上衛彈	可对任何目标工能中央距离临准改击	8500
Free-fail bomb 自由落体炸弹	对地面(海面)目标实施直接瞄准攻击	-
tuster nomb in 集束统弹	对他而 免而 农生目标实施直接瞄准协会	

武器配置方案								
武器方案/武器种类	- Guidan	MulsiAA	Maria	AAspeot	Cluster	Bomb		
Adaptive (×	×	×	×	•	х	
Adaptive	ж		×	×	ж		×	
Adaptive II	×	×			×	- X.	20	
AG Superiority	×	×	×	×			×	
AG Superiority	×	ж	56			×	×	
Air Domination)	×		×	ж	ж	ж	T ×	
Air Domination II	×	•	34	×	*	- 24		
Air Domination J	×		×		50	×]	
Clase Air Support)	×	Ж	×		×	×		
Close Air Suppor	×	` `	×			×	×	
Close A Support +	×	×	×		х		×	
Dag ight	×	>-	-		,	34	×	
Ground Assault	×	×	×	×	×		•	
Ground Assault	ж.	×	* ×	*	•	'n	•	
Ground Assault ()	×	34		ж	ж.	×		
Graund Suppression	×	×	×	ж	30		×	
Leve bambing	×	×	×	×		*	×	
of Assaul	ж	ж	×	×	×	×		
Long Range sterception t		Ж	×	×	Ж	×	26	
Lang Runge interreption		×	×		×	30	×[注1]	
Long Range Intercaption II			36	. ×	×	×	×	
Long Runge Suppor		_	×	×	ж	34		
Long Range Suppor		[X	×		×	×	× [計 1]	
Мин Нае	× .		•	×	×	×	×	
Mult - Role		×	×	×		×	×	
Mui Roje	×			×	•	>,	×	
Precis on bombing	×	ж		×	×	×	×	

(±1) Line and correction Strong ange work 选择画面中并不相同,但实际武器种类却完全 样,属于游戏 JUC。

两种武器配置广案在

- ●机关炉不存在牌机数量限制 但持续射击后会出现过热问题 须要冷却后才能继续开火。
- 主扰弹只能对接近至 2000 来以内的导弹实施有效于+尤可通过是否出现急促聚去提工来判断导 弹接近距离
- ●联合攻击导弹可同时进行 2 枚连射 装填罐度较快慢凋轴攻击能力相对较差。
- ●電話利导导弹可对远距离目标实施打击 但要收载机全程对目标提供描述引导 且只能单发射击
- ●金向格斗异弹适合对付高机动空中目标 但装项速度较慢。
- ●火箭弹量能进一直接蹦准射击而无法锁定 但在射程 財使及成为善方菌的表现出色
- ●自由落体炸弹被投掷后会以抛物或轨迹飞向目标 对弹调点圆形区域内目标平施大范围杀例
- ●集束性弹被投掷后尝。、抛物代轨迹飞向目标 对弹著点矩形区域内目标来顺高密度轰炸



游戏中的各型战机按照用途的 不同,存在着属性、特性的设定。这 些特件有助于那些不了解现代战斗

机的抗家进 光熟悉各种战机,另 外,战机的特性还附在一些特殊的任 务要求中有所体现。

战机特性
LOW PAYLOAD 低载荷
HIGH PAYLOAD 高栽荷
STABLE 稳定
UNSTABLE 不稳定
HIGH ADA 高政角
SLOW RECOVERY 改出缓慢
FAST RÉCOVERY / 改出迅速
STEALTH 隐身能力
DUAL CANNON / 两门机美炮
SUPER LANNON 超级机关炮
THRUST VECTORING 推力矢最发动机
ELECTRON C WARFARE 电子战能力
AIR TO A R SPEC AL ZATION 擅长对空作战
A R TO GROUND SPECIAL ZATION 撤长对地攻击
VERSAT 上 选用性

说明 飲弹塑较低 裁弹服验品 最小允许飞行速度小 不容易失逃 他上於在多了應麼太 病婦人連 可在关闭辅助飞行系统的状态下进行过失规机动 不喜易禮聯集速律器 很容易機能失速状态 雅力被制导武器协定 机关炮威力大 但容易过热 机苯胂酸自药大 可在关闭辅助飞行系统的状态下进行过失强机动 可在联机的戏的名称电子或支撑。验 可快速锁定空中目标 可快速排走地面 水面 自标

可快速锁定空中和地面 水面 目标

FF 開始

Operation 01 Ghost Rider

首次出战的目的是为友军地面部队 扫膺沿途可能出现的障碍。当操纵战机 至预定地点后,敌人使会先后由多个万向 分批扑向地面的友军部队,玩象必须在友 军的战刀被削减至0以前消灭所有的敌 人,否则就攀任务失败。此阶段的难点 主要体现在敌人分散需要多次折返。战 斗过程中要以接近发军的目标位优先请 理对象,切忌离开友军太远,否则处境将 会十分被动。当地面的友军部队将行动 路线转向西之后,敌人又会派出若干架 SU-27 战斗机进行最后的扰乱。战斗进 行到这个阶段后就不用再去担心友军,玩 家只要专心对付敌人的战斗机即可,将敌 人的Su 27 尽数击落后就可以迎来胜利。



Operation 02 Adder

此次的任务的目的是保护大型炼油 | 厂免遭敌人破坏。特飞临炼油厂上空确 | 从护卫目标后,随后战场上便会。炼油 | 厂为中心出现一个绿色的安全警戒圈, 玩家所要做的就是尽 即可能阻止敌人 进入警戒圈。战斗开始后,敌人的主力 部队会源源不断地从导航地图的正北方



向分爾、三路出现,其中在路和中路。3 坦克为主,右路贝为少量坦克与武装直升机混合编队出现。须要注意的差,敌人还会派出 Jasus 攻击机从地图右端进行偷袭。因此玩家干万不要为了对付敌人的主力部队而过于沈爲炼油厂的警戒范围。将敌人的部队消灭殆尽后会有任

务更新: 敌人的轰炸机编队从地图 西北方向出现。玩家除了要赶在轰炸机接近炼油厂之前将其全部击落之外、还要提防随打护卫的 Mig 21。最好的战法是加速冲向敌方集群,途中先入远射型空对空导弹 1. 符接近目标后再将轰炸机击落。

Operation 03 Cobalt

本次作战的初期任务是对部属在河流沿岸的敌方设施进行轰炸。战斗开始后首先按照预定航线飞至目标并将其尽数摧毁。接下来任务便会更新;轰炸导航地图上标注的全部地面设施。注意在这些自标之中要杂着 定数量的防空高炮电户弹发射架,要尽量赶在导弹发射架作出反应前将其摧毁。另外,在清除地面目标的过程中还会有若干架敌人的 6 8 战斗机出来炮局,最好先将其违落,然后再去专心对付地面和水面的目标。完成



轰炸任务之后会第二次出现任务更新 栏 截将军的专机。玩家只要赶在目标飞出 战场空域之前将作为护卫的战斗机全部 击落即可。

Operation 04 Blacklight



由于需要为轰炸机护航,所以 定要选择加速性能较好且配备有多目标空 对空导弹的高性能战机。任务开始后首 先要与先行的最炸机在预定空域汇合, 不久之后就会每多个批次的取方战4机 从几个方向先后出现。进行远距离栏 截的要点在于尽量将自机的航线与敌机的行动方向重合。这样可以进一步提高导弹的命中率,如果拦截失败,就要迅速切换为联合攻击导弹或全向格斗导弹将漏网之角迅速消灾,否则敌机会在很短的时间内将轰炸机击落。将全部空中目标消灭之后会更新任务。推毁敌人

的 个防空导弹阵地。由于敌人的防空 导弹被布置在坑道中,所以最好的办法 就是利用 IS 《行导航系统找到最佳 的攻击航线、以求 击毙敌。只要抢在 轰炸机飞人预定望域之前将 个导弹发 射染全部破坏,任务就算完成。

Operation 05 Officertification

这一次的任务并非实战,而是针对关闭辅助飞行系统而展开的心练。任务开始后首先按照教官的要求爬升到8000米以上的高度,随后在接到教官的指令后便可尝试关闭和打开辅助飞行系统、随后要进行的是在关闭辅助飞行系统状态下的失速状态测试,只要保持减速就会令飞机进入失速状态。最后所要进行的是在关闭辅助飞行系统状态下的空中格斗训练,其中的第一批无人机可以根轻松地击落,第二批则会作出一定的机对规避动作。最后一批无人机不仅具有较高的机动性,而且还会主动攻击

瓦家的摩林。 在格士。 练中, 亦家可必 尝试和用过失速机动(即在进入失速状态的调整战机的飞行姿态) 来对付无人 机。 须要注意的是,由于战机在失速状态下会逐渐投失高度,因而进行机动飞行的时间极为短暂。



Operation 06 06 Glass Hammer



本关的任务类型属于战场变援,由于不须要对任何友军目标提供护卫、所以玩家可以放开手脚对战场上的目标任意发动攻击。 玩家在战斗初期所要面对的是敌人的空中力量 在此期间一定要尽可能多地击落敌机,必便为接下来的对地攻击作战创造更好的条件。 待战

1 持续 後的间之后,故人的水直 脈脈部队开始;也现在导航地图的 南北两端,并且伴随有登陆部队出 现。这个阶段战斗的难点在于如 何巧妙地消灭隐藏在高楼大厦之 间的地面目标,尽量借助。158 系 统提供优化的对地攻击舰线指示 可以省去不少力气。战至中岛后,

战场上又会出现多批敌人的 A 78 攻击机,它们的机动性和加速性能都相对较差,是赚取经验值的绝佳选择, 定不要轻易放过。在最后的任务更新中,玩家将要面对 4 架 Su 4/战斗机,由于对方具有极佳的机动性,因此建议事先配备全向格斗导弹。

Operation 07 Backfire

这 次的任务是为友军特种部队 提供空中支援,在友军部队的预定前进 路线上存在多个敌人的火力点,玩象须 在友军与敌人交人之前将这些眼中钉连 模拔起。需要任意的是敌人的地面部队 中存在防空导弹发射架, 定要优先解 决。连续破坏两个敌方阵地后,会有两

架 St. 36战机从导航地图的西侧出现,它们将会对友军直升机造成很大的威胁,一定要迅速消灭。注意在推毁随后的第

个防空阵地后,又会从东北角方向出现两架 Su 86。当友军部队占领预定目标之后,便会暂时建立起一个警戒圈,此时会有多批次的敌方空地力量

扑向发军,特别是其中的武装直升机,定要优先消灭。将前来阻截的敌人尽数消灭后会有任务更新并且同时出现强烈的电磁干扰,若千架不明盐号的敌机再度出现。对过最后的敌机只能使用机关炮,如果能够巧妙利用FRS系统,那么可该很轻松地用机关炮力器数机。





Operation 08 Wysses

舰队防空任务执行的难度并不 算大,但是须要主意两点 第一,对 工下面扑向友军舰队的目标的要求 蜀今自己的飞行轨迹。对方的石式 轴线枢重合、否见采用五射华导伸 被推命中目标,第一、昭为敌机会 小战场两侧,迂回偷袭我军舰队,对 11这些敌机可以正面接触、随后属

随敬机编队逐个击破。进入第二个阶段的反视任务后 要在限定时间体格数户的 旗帜推毁 在这之前 会有若干架数户的 1m 出现 为了专业对打敌规 定要 尽快将、批为更解决理,否则战斗的效率



将会大打折扣。由于敌万舰队的防空人力甚是强大的心最好的战术是成用多月标空对地导弹或需求制导导弹人或距离 上进行定点扩击。以求将自身损伤控制在最小的范围内。

Operation 12 Iron/Arrow

为了能够避免在今后的战斗中再步 遭到强电磁干扰、清楚干扰源的工作就显 得非常必要了。在执行清楚电磁干扰源 的任务中,只有保持在己方的空中管制

预警机的电磁压制范围内才能免受干 扰并展开行动。此外还要时刻保护预警

机不被敌人的战斗机以及 地面防空火力击落。在预 警机的协同下滑除若千个 干扰源之后,任务会更新。 为友军地面部队提供空中 火力支援。由于地面战场 实在高楼林立的城市中, 所以建议事先选择同时具 备对它扩载武器和集束炸 便的武器配置万率。 7有 汉样才能够多战。的效率进一步提高。 主席在进行空中支援的过程中 除了要尽快消火阻碍发军行动的地面目标之外,还要将不断出现的武装直升机走落。否则接近发军的敌方武装直升机会在银短的时间内对发军造成核大的伤亡。



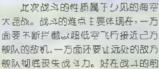
Operation 09 Stiletto



这一次的任务很有意思为己方案 炸机器开辟空中走廊。任务前半级的目 均是找到并推毁隐藏在海岛上的防宁导 弹阵地。由于不能开启导航内图、所必 要几处借助显了库上上产的充与销促器 来确认目标的位置。在此过程中,还要注意不要误人敌人的人力射程内。另外,整个搜索目标的过程还有时间的限制,所以玩家还要自行调整战机的速度和攻击的中奏。当确认最终的目标后,发军的轰炸机就会按照固定航线直扑目标。在这期间,玩家必要迅速将轰炸机固定航线

品途的敌方火力点和前來截击的敌方战 14机清除于净。建议在任务开始前选则。 同时携带雷达制导导弹和多目标空对空 导弹的武器配置方案,以求达到最高的 作权效率。

Operation 13 Typhoon



4的前 时要优先料

¥段无须顾及集结在海湾里的友军舰队,只要专心对付敌机即可。不过在任务更新之后,敌方的 AV 86 机群就会 以阻低空的方式快速搂近友军舰队,此时要优先将这些令人生厌的敌人解决

掉,否则友军的舰队就会在短时间内被彻底击垮。接下来,敌万的舰队会出现在导航地图的南端。需要注意的是,在进行对舰攻度,自要保持较高的飞行速度,自不要持续在敌方舰队上空盘旋。否则很容易遭到敌人防空火力的攻击。

Operation 10 Red Faule

之是 场曲型的防御战 敌人的作战等图是培训优势空中力量的境护利用空降部队的空袭产领现为重要自标。战斗开始下 首任时要而对的是遍布整个战斗争或的敌方战斗机。此时不用有本

多的颜点,少要形可能多 地手棒放机即可。 将消 天 定数量的空中同标 之后,此声的空降部队就 会出现 先后会有两 匹大型运输和生现 它们 会围绕之广据应进行岛 克 此时需要 而抓紧 时间将从输机士落 将已经空投的迫克迅速消灭。防止担 克班进警戒匿。需要主意的是,在两批 运输机出现的间隙还会有各于架 10 战 "轰炸机"的平搅图 它们会径直向着 ,产据点扑来 定要迅速消灾



Operation 13 Backhand

本及任务的目的是设法 案人敌人的防空混别圈,并 举辑数一个重要的目标。 由于敌人防空识别圈中的对空人力非常密集。所以切忌。 贸然突进。只能利用。 5系统的辅助进行机动规避。战 并开始后首先要接近敌人的 防空识别圈。随后便会自动

下载问称的数据。待数据下载完成后,就可以沿着提下的位置条人敌人的防空阵地方。随后需要严格按照黄色飞行导统性的指引航道来飞了如果在这一过程中不慎失去飞行号。那么见极有可



集被も落。或切推設。"重要目标后, 会中现任务更新。对剩余的敌方地直目 标实施毁火性打击。注意在这。过程中 友军的地面部队也会逐步推进。需要优 先将对友军威胁较大的目标摧毁。

Operation 11 Torchill hit

关"空军 号 护帆的任务员然不会经生,由于此人的 4所要的对的威胁全部来向守中,所以要选择善于空战的战机并搭配同时造区近距将 2和中远距离性截的 tang性截的 tang性截的 tang性



维与在手部户边机会与另个批次由不同的中向出现,并且出现的频率会逐加加快。为了能够全具接近总统座机制得之全数击落。不仅要事先请整殁接战前的上于整态和角度。还要在战争的过

Operation 15 Thunderbolk

这一次的任务是对敌方的。个重要 电力设施实施外深打击。需要主意的是, 在实施打击的整个过程中将强争不了进



人故戶的防控警戒圈,所以有着严格的 行高度限制。本项任务的雅卢主要体现 在保持低高度飞行状态的同时还要设法

将可能遭遇的地面目标尽致破坏,此外水要时刻主意地形高度的变化,并引水等时刻主意地形高度的变化,并引水作出 11 多态的修正。另外,每一階段个目标之后。敌产都会派出批高性能的战斗机。由于本次作战有着严格的时间限制,所以可以避免敌方战斗机的巡逻路线,从而免除不必要的纠缠。

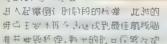
Operation 16 Wildhorse

大任五島确保所、天衆や財事自 的完全、一、皇牌「战」)中的"破碎 の大き、人人(皇牌」成一)中的"白 ら、 两、 ても北常相心、 日系的紅

田 常可有的品种类似证序 就会成 來航天飞机发射的 刻。不过此时又 会年四 世遊航导递 定要抓紧时 11十名



Operation 18 Twilleft





欠改 : 最好的かき就是信財 S 系統的無航才能来 も 1 ピアア様子 能研保 * 12 年

Operation 17 Javelin



终于迎来了全面大反攻的这一 天,本况的作战任务是办此反军也能 部队占领敌人的工厂。战斗开始后 可以在导航地图上看到 《友军地主 部队逐步问表总》。 () 问推进

军部"入进人"。广大城后 任务的广向 接接为的下院之、与以及平野出级的 敌机。 主意设置在。广区域的结果人 力较为整集 德弘 以外围逐中带疑用 林、圆层真接之人之中公城。

Operation 19 Monarch



九字章朝可以作列译的体验。《报史》称之四、《社高楼眼节》会院之楼触、此时只要迅速随在目标发现《希腊》等。 写成之

型号	無锁条件
A tiA	升級至 Lv 7
V B	月級至103
Av -68	升級至 _ 4 8
A .OA	完成 per on ∧ idhorse
A 12	在就机选排桿面下按注 LT) 依欠输入 X AB X AB Y X
EA-68	升级至 Lv 13
EF 1 1A	丹級至 Lv ↓
EF 2000	न्द्र जिल्लाका एक Pacahano
F 2	升级至 LV B
F 4-	完成 Opuration Adder
FSA	升級至 LV 5
F 56	升级至 Lv 15
F 14A	完成 Operation Grysses
F 4B	等成 iperation for Arlow
F 14D	升级至 Lv 24
F SAc ve	宗被 (pers on Mack ghi
F 15C	完成 Operation Red Eagle
F 5E	升级在 Lv 25
F16A	完成 Operation St etto
F 60	+f-设全 Lv 30
F GHAHY	(在战机选择界面下按住。) 依次输入 LB Y LB X
F0	4+9)x + 6+ +1
F 22	完成 Operat on Jave n
F35 JSF	完成 Iners on Magaich
F 117	完成 Operation Typhoon
FA 8RC	升级子1072
FA-18C	升级至 Lv 27

렜뮥	解锁条件
FA 18E	完成 Operation Torchlight
FB 21	(在战机选择界面下按住工厂) 依次输入FB X RB X RB Y
Jaguai	升級至しゃく
M g- 21	默认装备
M ₉ 25	升级至 . ▼ 2
Mig-29	完成 Operat on Cobart
M g: 33	完成 Operat on Backfire
MIRAGE :	升级至 Ly 21
M RAGE IV P	升级至 Lv 6
MIRAGE 5	完成 Operation Glass Hemmer
MIRAGE F1	升級至 LV 14
MIRAGE 2000C	升级至 . v 9
MIRAGE 1000 A	計劃 至 Lv 23
Rate C	完成 Operation Thursde built
Saab 35	E. I
Saab AS 39	升级至1v 33
Su 25	完成 Opera on Chor: A dei
Su27	完成 Operation OFF cert ficet on
Sur s2FM	升级至 L v 26
Su34	升级至 Lv 32
H- 45	卅級至 ≥ 0 34
Su-37	升级至 Lv 36
5, 4	3 銭星 い 40
X 29A	升級至 い 31
KA 20	[]
YF 12A	升级至 xv 17
YF 17	完成 Operation Tw I ght
YF-23	升级至, v 35

【主义】首先在音题制例 www ibs. c m 成步主册 接下来在【制度人网络的制度上进入 荔塊 按照 " x、) x 、 x へ ついの or " 的路径等录 初度竞争去复。游戏 4.输入自己的帐户、随后可以免费下载该战机。

游戏中的战绩系统与升级系统及 各种奖励要素直接关联。通过挑战游 处中的关系或上线进行联机游戏 玩家可以获得数量不等的奖励点数。每 当满足一定的点数,就会首相对应的 隐藏要素解锁。(蓝色表格中内容与 成就直接关联)



Story Challenges

任务漢号	以 Normal 廉度过美	製 Hard 难度过美	以 Slite 建度订类
Q1	júl ar	+100 VP	+20CXP
02	200/P	+100XP	+ + 2D0XP
03	200×P	+106XP	+ 200 xP
04	3DOXP	+ QDXP	+ +200XP
35	300XP	+100xP	+ 200×P
06	500×P	+200XP	+ 300XP
0.7	1 500xp	+ 200 xP	+ 300XP
08	500XP	+200×P	+300Xb
09	500XP	+200×P	J. + 200XP
0	500XP	+200XP	+300xP
1	700XP	+250×P	+450XP
2	700XP	+250XP	+-460XP
13	4X000	+200XP	+.4D0xP
14	700XP	+ 250XP	+450xP
15	700XP	+ 250 × P	+450xP
16	1000XP	+400XP	+-6DQXP
17	1000XP	+400XP	+600xP
1B	1000XP	+400xP	+80DXP
Ð	500xP	+5XP	+0XF

Campaign Basic Challenges

编号	名称	内客	#分	编号	4.8	内容	得分
	Canixo/ hovice	用机头麻撃、維門 20 - 10面目标	+ 30L #P		Fige a homb how-e	田田 J - 多性の34 - 在25 - 田本	+ FIGN XF
D١	i gorion specia za on	用机关助本 * 學段 《土面目标	100×P	10	Free fall bomb special zalion	用自由落体炸弹累计摧毁 170 个目标	+1500XP
	Cannon proficiency	用机关炮累计推毁 105 个地面目标	+1500XP		Free a tramb provinciancy	開自力等部は弾撃は帯受 リー 超析	+2501 × P
ľ	Lannon Tyra	用机类饱奏 下独设之 , 空中用标	500 × P		Cluster bornbinovice	用集車炸弹辊计機製 50 个目标	+500XP
Đ2	Cannon adept	用机关炮累计摧毁 50 个空中目标	+1500XP		C dater bomb special zation	用集重性確認 計構設 乙二甲自标	± F ₍ ()) χF:
	annon expai	荆机美柜图 排现 图 专次目标	2506 xP		Custer bornh plot clenty	用集束炸弹累计推取 2 0 个目标	4-2500XP
1	Joint Strike missia novice	用联合攻击导弹聚计模数 40 个地面目标	+300XP		Mu Targa AG mus i lovina	用多目标变产上导跑和计推毁500个目标。	(SUDX F
03	uoin. Si ksimissi e special žation.	用此与政主导弹案并被毁50个,却通过标	+ 700 xP	12	Multi Torges AC miss e apec ai zation	用多目标室对地导弹累计推验 110 个目标	+1500xP
	Joint Strike miss to profit ency	用联合攻击导弹器计准服 180 个地面目标	+1000XP		Mu Taige Aft 35 / pr anty	用多目标空对地导弹器计指数 180 个目标	4 2500 x F
	South 4: Ke mass of Mill	用联合攻击导弹累计摧毁 50 个空中自标	+500XF	1	Rock a bamber prot	在 Campaign 模式中照计推毁 100 个地面目标	+300XP
04	Jains Strike missile adept	用联合攻击导弹累计模数 120 个空中目标	+1500XP	3	veteran bombar p or	看 amp igr 模式中军计 ti即 z0u 1 地流用标	75/OKP
	а и 5 гока и вырего	用联合攻击导领新计推到 200 全全四日标	+ _'400 x P		Ace bomber p at	在 Campaign 模式中期计准毁 300 个地面目标	+1500x P
	Rocks, Pad nov ce	用人前弹累件摧毁 30 个地面目标	4.300XP		Rook e it ghier pilir	在 Campaign 模式 制作催毁 JL 空间目标	+506×P
D5	Rocket Pod special zet in	用人供職網計權數 70 个地面 电标	+ 1 X 3 P	А	veteran fighter pilo	在 Campaign 模式中架 小裤毁 200 个空中目标。	+1500XP
	Racket Pod profit entry	用人箭弹累计帐题 120 个地面目标	+ 500XP		Aza ighte, pliot	在 Janipsign 模式 Wich 推册 300 m空 + 目标	+2500 AP
Γ.	Accker Pod tyro	BF 人新维制 计碰毁 20 李空中目标	+500×P		Cautious approach	在 EAS 系统引导下军 计推野 O 个地面目标	4-30QXP
06	Rocket Pod adept	用人的弹累计推毁 50 个空中目标	+ 500XP	15	A cyrite hombing	在 EPS 系統引导工網 计模数 10 个他而目标。	+ Ocke
1	Roise Pnd aspert	A) 新弹乘片唯設 90 个空中目标	+450000		Pred Work strikes	在 EAS 系统引导下累计推毁 60 个地面目标	+ 500XP
	Mult Target AA miss is tyro	用多目标空对空导弹累计模数 50 个目标	+500%P		ampoied paths	在 EPS 系统。导于平决摧毁 30 个空中目标	+601 x P
07	Mu Farger AA miss eindep:	阳名世标 宁对宁异砷原 十榫段 20 十目标	+ 506 × P	6	Advanced Fargeting	在 FRS 系统引导下罗计推毁 70 个空中目标	+1000XP
	Mult Target AA mus e expert	用多目标空对空导弹累计推验 200 个自标	+2500XP		No ream or error	在 EPS 多疏 5 异丁率 计梯级 "八十字中目标"	4 500 K
	Radar Guided miss le tyro	用事 制导导弹果计模数 20 个月标	500×r		No mitations	在关闭辅助飞行系统的状态下推设 50 全目标	+500xP
0.8	Radar Guided miss ei ndep	用雷达制导导弹张计摧毁 60 个目标	+1500XP	7	Without rest rotions	在美洲辅助飞行车运火 芒 鄉昭 21 国标	150L XF
	Radai Guided missie export	用雷达制导导弹累计推毁 90 个目标	+2500YP		Unbound	在关闭辅助飞行系统的状态下摆设 180 个目标	+ 2500XP
	A Aspect missile tyro	用全向格斗导弹累计摧毁 30 目标	+500XP		E us veness look e	在 Campaign 模式中成功回避 30 次导弹攻击	4 500 X P
0.9	A Aupert mas a subspir	用 + ic. 构 + 异弹累计稚毁 70 个目标	+ i/li xP	я	Elusiveness veteran	在 Campaign 模式中成功回避 70 次导弹攻击	+1500XP
	At Aspect miss e expert	用全向格斗學弹累计摧毀 120 个目标	+ 2500XP		E us veness ace	在 Campaign 模式中成功回避 120 次导弹攻击	+ 250k XP

Campaign Expert Challenges

01	Prept de mekes perfect	1. 美压辅助飞行模式的状态属计飞行1 小时	+ 2600XP	4 Mi-	Taiga Au seitec on st	用多目标空对地导弹1次充射摧毁4个目标	4 700 × E
02	For p	在 Campaign 模式 下使用 20 种以上战机完成任务	+3000XP	15 Mut	Target AA missile adroit	用多目标空对空导弹 1 次产射摧毁 3 个目标	+-500XP
0.3 0.4	The hard way Ex. erne	以 Hard 雅度完成所有任务 以 Eite 雅度完成所有任务	+4000XP	Ĥ	Coli can warning	以关闭辅助飞行模式的状态 将飞行高度降至 30 米以下且保持不坠毁	+5000×F
06	Afterburner Perseneran	、 2 倍音速果計です! 时 在 ampag 横式工器はとすり !	+4000XP (000XP	7	Lucky shor	在英闭辅助飞行模式的状态下 用机关炮摧毁1个地面目标	+5000XF
07	Tearr player	在 Co-op 模式 下完成任意一个任务	+500XP	3	Weap in management	先后網 2 种不同的武器击伤并摧毁任意 8 个目标	45000×6
09	line man almy	单机游戏中获得总分超过 100000 点在 Coop 模式对敌人造成的伤害累計达到 150000 点	+4000 xP +5000 XP	19	Pain is temporary	在单机模式下的 Hard 率度或联机模式下的 E to 难度完成除前 5 个关卡以外的一个任务	+5000XI
42	М по такня	累付击落 50 架与自己相同型号的敌机	400K) × P	2	nei Bo	在40米以下的高度以份(6)的姿态聚计划(2)分钟	5000 x F
11 1	Mult Target AA perfectionist	用多目标空对空导弹1次齐射權毀4个目标	+ 000XP	21	SEAD	權毀 个已经向自己开火的防空导弹发射架(SAM)	+2000XF
_	Free-fall bamb perfection at	用 枚自由落体炸弹摧毁 6 个目标 用 1 枚集來炸弹摧毀 8 个目标	+2000 KP	22	∖e Aud Brsa A	操拗一架具有 Unatable 特性的战机以关闭辅助飞行 模式的状态保持不失速飞行至少 10 分钟且完成任务	+ 4000xP

心下战绩约要在联机模式的团队死亡竞赛中记成

TDM Basic Challenges

编号	名称	内容	得分	编号	名称	内寮	用分
	wannon ook o	用机美炮消灭10个敌人	+500XP		Air superior by rook e	在 15 场 TOM 中使用不同恐号的 Air superior ty 类战机	, + 500XP
01	Carnior ve sion	月桂 美炮 青天。 一赦人	500×P	D9	Air super orsty veteran	选用不同型CECA Superary 类似机态等。 to LiM	+ 4()[*P
	Cannon ada	用机关炮消天 50 个敌人	+2500XP		A superior by ace	选用不同型号的 A. super or v 类域机器得 15 场 TDM	+2500XP
	Jam Strke mise e rook e	開展 4 夕美野道 4 入 4 一 致人	500xP		viliqued supprise pokie	在 O 场 TDM - 使用于同型号的 strong apport 类战机	+500xP
0.2	Joint Strike miss le veteran	用联合攻击导弹消灭 75 个敌人	+1500XP	0	Ground support veteran	选用不同型号的 Ground support 类战机赢得 5 场 TDM	+ 500xP
	Joint Strike missie ace	用联合攻击导弹消火 135 个敌人	+2500XP		in ord support ace	选有不同型号的 Gound Suppor 李鼓极微语 - to TDM	2500 x P
	Muh Target AA bok-e	用多目标空对空导弹消灭 20 个敌人	+500XP		Mu bie combat rookie	在 20 场 TDM 中使用不同型号的 Mult - rc a 类战机	+500XP
Оa	Mi. Target AA vere an	用多目标室对空导弹 南头 55 一敌人	4 °(00)* P	1.1	Multiro e combat veteran	选用不同型号的 Mi 14 少数计 清明 看 FLM	1500 VF
	Mu-6 Target AA ace	用多用标变对空导弹消灭 100 个敌人	4-2500XP		Multirole combet ace	选用不拘型号的 Must rose 类版机赢得 20 场 TDM	+2500XP
	Rader Guided miss to rook a	电雷达制导导弹消灭 万个敌人	+FiOLXP		Flight commander	在 5 场 TDM 中夺得最高分	+ i00xP
04	Redai Guided in ssile veteran	用當达制导导弹闹灭 40 个敌人	+ 500XP	2	Squadron commander	在 15 场 TDM 中夺得最高分	+1500XP
	Radar Gu ded miss la aca	用雷达制导导弹消灭 75 个敌人	+2500XP		Wing thin about	在 35 场 TDM 中春净最高分	+ ₄ F ₆ (10) 4 F ₁
	Al Aspect miss le rook e	用全向株斗导弹判束 5个敌人	+500XP		Coordinated attacks rook a	对友机的攻击邀请作出反应达到 10 次	+500XF
Q5	A Aspect T asi a vaterar	1 全向格(异弹消灭 40 个敌人	500XP	13	Coordinated attacks vateran	对友机的攻击邀请作出反应达到 40 次	+ 400 KP
	Al Aspec missile ace	用全向格斗导弹消灭 75 个敌人	+2500XP		Cooldmated attacks ace	对友机的攻击邀请作出反应达到 90 次	+2500XP
	Ranks, Fod lok e	1 希腊梅瓦10个粒人	+500 XP		Rook el wingman	对发机的防御满米作品质 说。到一次	45016.58
-06	Rocket Pod vateran	用人箭弹消灭 25 全散人	+1500XP	4	Veteran wingmen	T 对发机的防御请求作出反应达到 40 次	+150000
	Rucker Pad and	申 医 新蝉 肯美 の 全種 人	+2500xF		Are wingings	对发机化防御海索作上反应人到90次	+ 6500xP
	T O P rook a	利用TOP 系统成功干扰 30 校射向左机的导弹	+-500XP		Pero stent	达效 ≤0 连胜超过 3 次	+500XP
07	T (P va eran	利用 P 系统成功干扰 80 均射的发初的异模	+ 500x P	5	Tenac dub	达成 20 连胜超过 4 次	+ 4XXXP
	TOP ses	利用 T O P 系统成功 F 优 50 枚射角发机的导弹	+ 2500XP		Jny e ding	达成 20 连胜超过 5 次	+ 2500XP
	Excessive via ence	文 放广家,计传成 N000 点伤害	+ 1()(1)YP		Filostea	在 4 被走 8 的前標 F 肯天 6 个 超 人	+ ()1 + 2
08	Bruta' sy	对敌方界计造成 80000 点 5書	+ 500XP	- 6	udbase ne	在不被击落的前提下消炎 7 个敌人	+ 500xP
1	Remo sa ess	对极方至计学成。50000 点海夷	+ L'614 (0 x P		2.0	在子册出版的前提下由天8个政人	+_SUUXP

44	48	九市	搏分
	Avaidance rook e	在不使用于扰弹的前提下成功躲避 100 枚来袭导弹	+ 3410 419
	Avo dance vaterar	在不使用干扰弹的前提下成功躲避 250 枚来袭导弹	
	Av ance ace	在不使有十分使作物提下成 監監 450 校束委等頭	+ 4 5 UD 1 P
	Misdirect on rook e	使用干扰弹成功躲避 30 枚来袭导弹	
18	M sdirection Veteran	使用干扰弹成功躲避 100 妆来袭导弹	+1500 XP
	Misdirection ace	· 弹成功躲避 180 枚来袭导弹	+2500XP
	Evas on rookis	使用手续弹成五股層 特雷计制导导弹	+500XP
	Evasion voteran	4 > k T + + + 3 + + 10 €	
	k vas in oce	使用于抹弹成为喉影 析 枚雷达制导导弹	+2500xP
	Fast reliexes	y 1 5 T 40 147 6, 5 425 3 FF	7.1
	part of page	使用干扰呼吸功能刷 55 枚全向槽斗导弹	+15Q0XP
	пр те! ехез	de the contract	
	For peral vision rook a	在15項音速い上の急速は本下音乗りを除入	+5001P
	14.791	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	Per-phase + , in ace	在15倍高速以上的高速状态下消灭90个数人	+250GXP
	OFF mode r	s time > 4 f to	
	Manufacture series are	以至环辅助下行系统的状态消灭 75 个敌人	4 500XP
		** # *	,
	His tile drine hunter	赤背! 架放方的增便无人机	+500XP
	eteran drone hunt	\$ P = 2 4 H H + + +	
	Ace drops hunter	击第60架放方的增修无人机	+ 2500XP
	Fearn Ace hater	1 3 x N	11 +
4	Team Ale des royer	名為放方王牌 20 次	+1500XP
		1	
	Match Leader hater	出海地方领队与次	+500×P
	Match Leader destroyer	1 % (- 11 1

明年	本件	内容	保务
.5	March content reus a der	出兵故 5 为 1 4 欠	+4 JR 1P
	TDM rook a	AN FERN	
26	TDM veteran	編料 20 1有 TDM	+ 150F XP
	TDM a. F	An 1 4 m 184	and the same
	Fighs ace prot	保持主牌身分的时间累许达到 15 分钟	+500XP
建 第一名	Squadran ace priot	保持王牌身分的时间累计达到 40 分钟	+1500XP
	Wing ace pilot	保持王牌身份的时间累计达到 55 分钟	+2500XP
	F ght eader	担任领队的时间累计达到 15 分钟	+60DXP
48	Squadron reader	担任领队的时间累计达到40分钟	+15(J)3YP
	N ny mate	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	+ 11 3.5



TUM Advanced Challenges

乘号	名称	内容	博分
		28 × 1 × 1 × 1 × 1 × 1	4 × X ×P
	-	\$ - L + 1	CAP
	arte e que e	激み高度限制も推進項	+200XP
-4		FC C T C F A	
Jr.	Pleg a equest	激音增修开入机支禮选項	F200XP
		8	
7	MF reques	激活电磁脉冲攻击支援选项	4-200XP
		在 5 域 TDM 中获得 "Assass n" 称号	+ 2000XF
-	⊾ te aband	在《场】M中获得、In word 称号	+ 2000 XP
		a not we have the t ,	8.34
11	Streak Master	在 5 场 FOM 中获得 "Streak Master" 称号	+2000XP
,	J uliane	在"語"DM中使得 sunner 称号	+2000XP
4		** M ** pr 4 **	пип

照写	香帯	四百	
75	immortal	在5场 TDM 中获得 " rumortal" 称号	+2000XP
16	Living on the Edge	在5场 TDM 中获得 "Living on the Edge" 称号	+2000XP
17	Bast Freed	在5场TDM 中获得 Best Friend 称号	+2000XP
18	Skyd var	在 5 场 TDM 中获得 "Skydiver" 称号	+2000XP
19	geman	在5.烯 TDM 中發得 rown in 称号	+2000XP
	ar at e	4 + 4 7 M	c , c
21.	Part o pint.	进行 15 场 3V3 形式的 TOM	+1500XP
22	Contributor	进9年 15 场 4v4 形式的 TDM	+2500XP
23	Air to Ground	透用带有 Air to Ground Spec anaution 特性的战机高得多场 TDM	+2500×P
- 4	li	大型縣 电子 化聚二二烷	
25	Thrust Vector no	选用带有 "Thrust Vactoring" 特性的战机赢得 5 场 TOM	+2500XP
		2 1 有 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
27	Electronic Warfare	透用带有 Electronic Warface 特性的战机赢得 5 绪 TDM	+2500XP
Р	1.p. 116	在在自我的母母不可任 病与 如 150	+3500XP

TUM Expert Challenges

	(
184	46	内容	侧分
	16	41 4 9 , 6 , 46 + 18	+ 161c. +
	**	1 · 1 1 1 1	
	Mid larger prior lenny	用多目》でよう詩傳「艾丹財主等「獨敘机	+1500xP
	de Guided proficiency		
0"	5 PLACE	使用するP 条流成功十批 10 枚製向 方王牌的料簿	+1500XP
	Defender	使用TOP 系统成功于扰 10 枚射向己方领队的导弹	+1500XP
÷	7 Inguided 1 sery	在不被击馬的前提下使用人箭爆消入之 敌人	+1500XP
-	High oa bar thraat	5 1 5 C 25 C	104 1
05	y Tuyach (hip tur	透用带有 Dual cannon 35件的战机 用机关电池页10个数人	+2000%P
	Team Ace defender	对己方王牌发出的防御请求作出 10 次反应	+2000XP
,	Match eader or ignan-	对心有领队专出的防御清审作出 11 欠反应	+ 200UXP
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	р Г
•	And drive missile specialis.	合 场 TM 中用取下分击导进点下 一致,并确保 5 % 上的命中亚	+_(100XP
4	P	a k M ißi e 4	+4 45
t	Radar Suided special to	在一场 *DM 中用有 * 新导导硬 6 7 5 * 数,并确保 90% 以上的企中等	+2000XP
		n of the spine	+ 10 P
17	Rocks Pud special st	在一场飞M中用火箭弹消炎社全能人并确保器的以上的命中率	+ 2000×P
		· · TDM 中使用 T O P 系统成功干扰 25 枚异弹	+ P
3	T, kster	被敌人锁定的同时启动主忧支援系统	+ 2000XP
	4 1	1 4 5 5 5	
21	K _B of eight	在预售支援系统 AM/th appen TABD下击著 3架放机	4.7000 KP
	A sq	在100 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	20 10 × P
4	French	在高度限制表现 5 五萬 架款机	+2000 KP
24	, Dedicated markeman	为己方团队的机关炮升级并获得 个战巢	+2000XP
25	Unimpressed	在放方发动武器禁止支援后用机关炮消灭 1 作敵人	+2000KP
-	A.Access	2 1 1 2 2 3 3 4 5 4 5 4	
4"	D engage	在被除于2.1人动物身专搬海令	+2000xP
- 0	ng donk	发出电磁脉冲攻击(EMP, 请求 趁敌 L EM	+2000 KP
-	ië Jui e	电磁脉 油板土砂田女用红色湖 鲁尔?春花,	4 5. VIII. 6 h

TUM Mastery Challenges

编号	五味	内容	得分
01.	Marksmanship.	在 10 场 TDM 中令机关炮的使用频率达到最高	+1500XP
DZ	Joint Strike Missite Affinity	在 20 场 TOM 中令联合攻击导弹的使用频率达到最高	4
03	Multi-Fargut &A Missile Affinity	在 20 场 TDM 中 多多目标 空对空导弹的使用频率达到最高	+100GXP
14	worr Guided Mis Affingly	· * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	+1000XP
05	At Aspect Miss e Affinty	在 2D 场 TDM 中令全向格斗导弹的使用标率达到最高	+1000KP
08	Rocket Pod Aff nity	在 10 场 TDM 中令火箭弹的使用频率达到最高	+1000XP
57	T P Affir y	在一位增加的中心工 医多类 化正规表 海岸	4 F 100 + P
		以下挑战必要等级为 Lv 20	
UB.	Heridel IA 855	\$171 Marthanna 2 A	19
09	Drone Destroyer	针对 TDM 中对方的维修支援而发动 平 ·	+2500XP
10	Jie What We Have	针对 TDM 中对方的武器禁止支援而发动强化机关物攻击	+2500XP
11	Slow But Pawerful	针对 TDM 中对方的于扰支援而发动预需支援	+2500XP
1,2	שט הוסל.	针对 TDM 中对方的高度跟制支援而启动预警支援	+2500XP
13	R aky Stuff	进入失速状态并在高度将至 30 米以下时改出	+4000XP
140	Playing: Dead	在失速状态下消灭1个敌人	+4000XP
	Opportunist	消灭5个进入失速状态的敌人	+4000XP
16	Just Chealing	心成功的攻击支援道境方式消灭 5 个酸人	+4000XP
	P and a anni sho	「使用器できょうます」 「見作」のいも、「と称り	+4 (O) (C)
8	Good old Days	在非初近15个下使用导弹消灭 一敌人	+4000KP
		, 11 14 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	+4DDGXP
20	Obi terator	在 4v4 的 1DM 中使用多目标空对空界弹消炎所有敌人	+4000 KP
	1	7g = 4	4
22	Resourceful	在弹尽精绝的情况下用机美炮连续消灭之个敌人	+4000 XP
23	You Can Rup	使用雷达制导导弹消灭一个 7000 来以外的敌人	+4000XP
24	But You Can t Hide	在雷达至朝政方王犹的情况下用机关他许天一个敌人	+4000XP
	Nemesia	f and the second	+4 +5
26	B nd Fru	在美刊辅助飞行模式的状态下用机关炮消灭了个敌人	+4000XP
	Predator	使用雷达制异导弹击落敌方王牌 b 次	+4.2x.>P
?ь	H toyan	使用當达制學导弹击導敌方领队 5 次	+4000 P

K860 FERRIS

类似以上的问题、但 X360 的系统不允许玩家 这么做,为玩家带来了很大的麻烦。不过事实 上是有办法解决以上问题的,本文的目的也正 是如此。想更多地了解 X360 硬盘的秘密吗? 那么就确我一起来吧



OK, 废话就不多说了, 直接开始吧 我们的第一步就是连接 PC, 因为一切工作都要在 PO 上进行 不能解决 这 电题 动丸 九五 丁 下 底

的卡镰 这里我们一种盘私识化卡 两个部分来讲解。(注:本文内容如 无特别说明,均在 Windows ×+ 操作系统下进行。)



X360的硬盘其实只是 个普通的 SATA 2.6 寸硬盘,那个看似怪异的 SATA 2.6 寸硬盘,那个看似怪异的造型其实只是个马甲。只要吸身了。不过我们不推荐这么做,因为你把硬盘拆下来之后,如果想拿过不被要的用,你还得再转回去,整个过程极其繁琐,如果你的动手能力不能成为两个比我们强烈推荐使用的数据连接线,不过这种线角官方的数据连接线,不过这种线是非卖品。据该只能凭着主机的序列号去对应

地区的服务点免费领取、对于国内 玩家来说自然是基本无缘了。不过 好在这条线目前已经有山寨版、而 且从使用效果来看、山寨版硬盘数 据连接线的效果也不错、玩家可以 去淘宝或本地游戏店询问 下。价 格在30元左右。

注意当你把 X360 硬盈和 PC 连接之后,并不能在"我们电脑"里看到硬盘的信息,这是因为,一种盘的结构不同。必须用专用软件才能查看,具体请看下文。



集在申注: THE STATE 2543 显示电 自核路径 (m果不存在将被包裹) (E) **少人面** · 解压并替换文件 (3) ,我的艾荷 静压并更新文件(位) 我的电脑 135 软据 (A 位更新已经存在的文件(2) 本地图盘 ① Tar · 在预制作项间(X) game (E) ○没有细示直接语量 (T) - 斯加卷 (F) 践过已经存在的文件(5) madea (G 自动重角名(01) ar other Ot) ready (I) J DVD-RAM BEADING (T) A DVD 部动器 OK) . We Bero Secut 2 🛅 共享文档 □ 在资源管理器中显示文件 (E) 多 (二) vang 22 的文档 5 网上邻居 保存设量Ct 帮助 确定

首先把光盘里的 X360MemoryUnitDr versV1 2 rar 文件拷到自己的 PC 硬盘里、然后解压。或直接解压到 PC 硬盘里。记住位置。



2

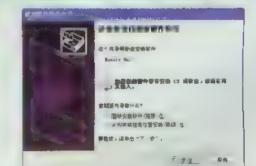
把 X360 记 忆 卡读卡器 写 P C 的 USb 接口连接起 来, 然后在读卡器 上插上 X360 记忆 卡

记忆是

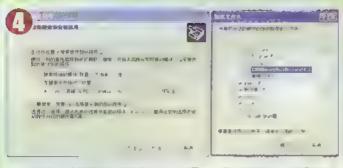
X880 的记忆卡是个USE接口的储存装置,不过记忆卡上没有螺丝,一旦拆掉的话机大去恢复了**推荐使用 X380 记忆卡 S J 转换器 ✓ N 预 意儿同样可以在淘宝或本地 赫 贺 〒 平 至,价格应该在 20 元以内,注意健岛数据连接线对记忆卡 无效

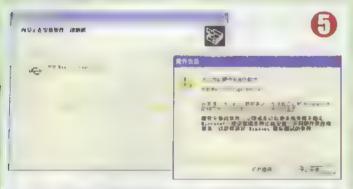
记忆卡在连接 P C 时和硬盘有一点不同、那就是必须安装驱动。 在光盘里有附送驱动程序。下面就 介绍一下如何安装记忆卡的驱动程序。





正常情况下在屏幕右下方会显示找到新硬件,之后会跳出"找到新的硬件向导"对话框。在对话框中选择"从列表或指定位置安装(高级)",点击"下一步"按钮。



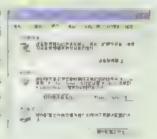


此时电脑台自动搜索驱动程序,如果无误的 5分账 4 对话框 3/7 是图安装 一份然要选择"仍然继续"?



专一中的主动会生为如至地工的《5框、选择》元英"城市。 了一學 一根据不家用的硬件配有不同。整个人程门能会重复多文。 ,"海南东指的或者保险。在的文件来就可以了

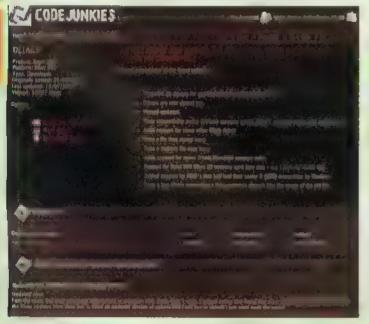
等了这种方法外,还可以在设备管理器里添加级的标案。将图标移至我的电脑上级在键、选择属性、硬件、设备管理器,之后含于对水机的硬性互关。其中有它是的就是尚未是制的硬性、各称、超是一,已Mass storage device 并于该设备然后先择更新或结样序。接下来就和上值的方法差不多了。



便抵制定忆卡的

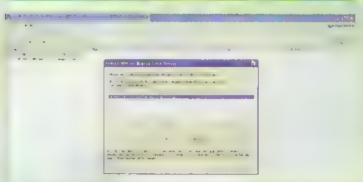
便盘和记忆卡成功 相连之后,在显示器屏幕石下角会出现 JSU 的图标(图 08)。不过此时从"我

的电脑》甲并不能看到面关键盘和 记忆中的信息,这是因为一个的键 盘和,例如不是为上一开发的一我



47変 (5時度) 飲件中进行香香。像 送程的飲件、前有好円和、其中最 \$987是正英国(705 Nx 6022回 出品80x5 /t 3





之后即可开始探索便盘里的翠毯 了。首先在,port 小心界面全温的 noe lst中会出现你的设备的名

称 大家广逸競い至く ハロロゼーナ 的主界而其实和 Windows 的资源管 择需颇类类。 如果代色证某些艾 件备份到你的PO上。只要在你想 南門下文件上按幹門和胸布罐不能 体 正文件命至了的主。的主要自 間、がいえが

点击硬盘名称, 会看到3个区, 名称是 Part tion 1、2、3。其中除 了 Partition 1之外, 2、3 两区均 可继续点开。硬盘里的所有东西都 在这3个区里。

Part tion 1 里没有任何东西, 直接跳过。

Part tion 2点并后有3个文 件 分别是文件夹 C moat b it v [L x 和 文 作 nde 4, 甚 中 Compatibility 还可以继续点开。M 文件来的名称不难看 』 ×4+7 用户 界面的相关文件存放在这里。这个 就看如 H ご的 Aindows 文件夹 不 能胡利成对 面粉锉。」

Partition 3 是重点所在了。点 开启 取 1. 【表型十二文件夹 Cache, Content, Compatibility, As, str or title litte pinte. transfer of the Tite rain tat 根据此案随盘里的内容不同 上家 看到的文件夹会有些不同,部分使 盘可能会没有文件夹 \$titleupdate, 但会多一个文件夹 mindex。但 无论如何Cache、Content、 Compatibility、\$systemupdate 这 4 个文件夹是不会少的。

注意 Cache、Content 两个文 件夹的名称后面都有英文注释, 前 者是 sed by the system . [] 者是 er pr es.s wos.etc. 这些主程是 xoort in 对这两 i 文 件来的原明 并未包含在文件来的 名称里。其他带主蜂的文件夹而是 如此。

12 XBox 360 Devices Connected to My Computer

"device 1 xbox 360 hard disk drive size 20 00 gb"

Partition 1

Partition 2

E Partition 3

Cache (Used by the system)

Content (User profiles, saves, etc.)

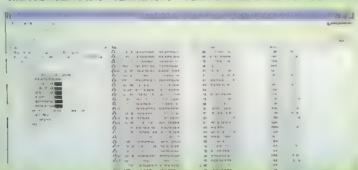
mindex (Music, etc)

SystemUpdate

Compatibility

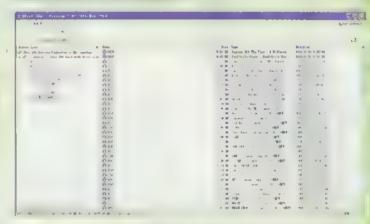
name txt 里存放的是硬盘的名 室 可以确便修改、这样就能改变 硬盘的名字 由于(1)不支持的本 中文、因此中文的:得用繁体中文, 香、会费市何。他 健康可能式量 有 sime tot 文件

inte 6 yster plate \$t f e.p., te 次 文件# 里存配 的是 X300 系统和游戏的升级文件。 根据玩家的游戏履历, 这里面的文 件河能很多 也可能很 基至全空 如果是铁杆软张的、手 有厂 + 县 至近产 文件中也不停点 重计处 此之多的文件要称,凡辨认是得到 雅的,不是大家。「、、、 住, 」」。 Dist. 开头的文件就是游戏的科 秋文件、而 i S, te citi 日本的专件是系统文件 计] 升级 文件出错的话容易出现惨剧, 因此 这些文件夹里的内容不要随意更改。



+ 3モ・ス/文件来是用来盛 放硬盘里的音乐的,笔者的音乐放 在mindex · media · 0000下,以 16 进制的规定进行命名。在 Xport 360 中甚至可以看到玩家给这些音 乐取的名字。日文的话将变成乱码。 一不过这没有任何影响。不过这些音 手是特殊格式加密的。我们虽然门 。 網貫拷り出来、但是并不能用 + の 上的软件播放, 自然更不能至动把 音乐加进去了。我们倒是可以选择 删除和改名, 但不推荐在这里进行, 还是在 X360 上进行比较好。

OK,接下来让我们看看最重要 的 Content 文件夹。



Content A

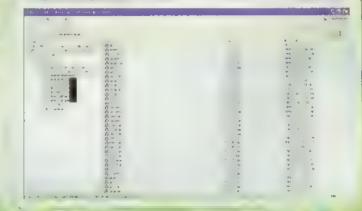
Content文件来为包含数 个子文件夹 其数量是因具体情 兄而定,不过此定包括 个名为 1) 1) 1(1) 11 的子文件夹 利数个以"E"开来的 由1€ 个 数字字母混合命名的 子文件夹。 这些子文件夹是按照用户而保存 的数据、每个E开头的子文件夹 对应一个用户, 其文件夹名称(如 E 1) 75 AE 11 3.25 对应的是 元家产用户名 为停链: LivE Til. 其可以关系就变成性 的了,因 近时灵称其为用户 、 与用户名 下户所是, 由11 个数《字母相台 而成的压中 [是给机器虚的] 如 果不是破辦了硬盤內許、丁草精 5万下师家是看《全的

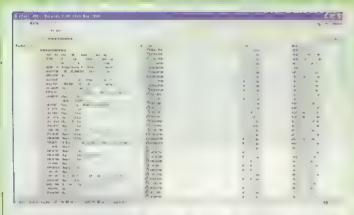
首先让我们点开任事。 ^ 以 。 开身的 制作 1. 文件规则 E 1 3日、新作及式 ,为若主"安件来"因老利者是 三數字形字时門。三 有 5 1

stiff) (der Lat 里、我们口以 看到以此文件来的后面都有注释, 这些主释都是游戏的名字, 其中 也有 Emity older 这样注释。 文型主释同样 不属于文件夹的 E 式名称。这些文件夹的名称, 签 个都对应一个游戏。因为它不会 随着玩家不同而受生变化, 在任 何情况下都是惟一且不变的, 因 此可以视为 X380 游戏的 D (如 43430/D3 即为 (失落的星球 极 点质机)

在用户 口文件夹下的每个游 战文件中里, 存放的是该用户玩 这个游戏的存料。根据游戏的设 定下同,存档的数量也不一样, 大部分游戏的存档者 是整合型。 文件印的。 由在不一游戏中存 档分按条统 进度 巨放等为病 テ 或数イタ体 主将ス トゥレッ turn 的文件来下表 扩文件 東ケ 、年代、東松均 、後鮮 (作, 社

田广 立作共主 添水仁





个名为FFFE0/D1 的变件来,及 主文件来的最重直压着一个 3.5元 家田中。1的名字 样的文件,其 大。不定。这个文件存成着如家的成就表。多像必及各种分定

而 "" 里面存放的屋上"E文件,也就是从上,E上下载的东西。 及些为容下载之后可以供健盘上的其他用户使用,因此要抵到这个并通的又

性 中国 点 许这个文件 来, 里面 同样 起 人 性 点 小 一 解 说 。 荣 全名的文件来 * x n r t 。 也 是 能 记 和 出 其 他 的 一 都 分 游 战 。 0 。 对 有 - 些 内容无 去 是 利 , 或 是 简 单 也 点 * t x 。 v e c 。 n t e n t 来 命 名 一 每 ~ 游 这 相 关 的 下 载 内 容 都 好 在 对 匠 的 以 游 戏 。 命 名 的 文 件 来 里 。

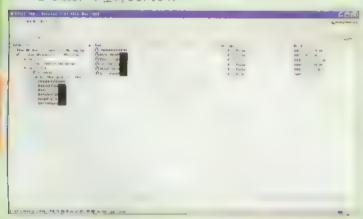
饱忆卡

记忆卡的结构与硬盘接近,不同之处在于记忆卡里只有Part tion 1、2这两个区,每个区里的内容也要)很多。

Partit on 1里只有Cache 个文件夹,其作用就是硬盘里的 Partition 3 - Cache。

Part tion 2 里有 Content

文件夹,其作用就是硬盘里的 Partition 3 - Content,里面的 结构也完全 致,因此是最重要 的。根据玩家的使用情况不同,在 Partition 2 也有可能还存在诸处 \$systemupdate之类的文件夹 不过重点是 Content。



記條對重

OK, 硬盘的结构发掘得差不多 了, 太家对于硬盘的结构下该已经 有毒楚的认证了。这事有 。由主尊 事项需要说明, 请太家主意。

1. 不要胡乱更改硬盘里的文件,包括删除、添加、改名。

2. 与PC 相连时不要移动、接

、移除硬盘 に配卡的正确方 去是点击距离在下方的 5.2 圏标、 然后按石键选择"安全制除硬件 ヴェン上早」近家可少安全移除及 番的信息で再移除便盈。

X360文件的 小箭识

下面介绍的这些小常识,对于智通玩家来说是用不着的。不过对于已经开始研究硬盘破解的我们来说,这些就是必须攀握的知识了,请大家认真阅读:

THE SE

X380 硬盘和记忆卡里的文件基本上都加了密、按加密的程度、我们 1点把里面的文件大致分为正等。

第一类是付责下载内容。因为 涉及到金钱,这种文件有着非常严 遵的加密,除了用户,口以及设备,口 外还有 N 个数字签名保护。这种付 赞下载内容除了极少数特例之外, 修改做解完全无效。

第二类是游戏存档。这种文件 只有用户ID和设备 D的签名保护, 目前已被破解,因此可以自由拷贝 并修改。不过此举有可能导致抗家 的账户被封,另外对于成就系统来 说也是巨大的伤害,因此不推荐大 家了解。 第一类是免费下载内容。这种内容则完全没有数字签名保护,无论是玩家倒标、主题,还是游戏追加内容、XBLA游戏,只要免费,就可以直接用复制粘贴的方法来共享,只要文件的位置正确就行。不过影像文件比较特殊。虽然免费、但部分影像不能直接共享。只不过影像文件体积大,又免费、破解后还能可以在中C上直接播放,因此也没有必要共享给其他设备就是了。

除此之外,还有玩家的用户 D 文件、软硬件升级文件等等,这些 文件的加密是可以破解的,但由于 关系重大、破解后也没什么好处, 所以建议无规。

源如即即用户田

前重已经个绍过了游戏 D的概念,游戏 C由《个数字和字母组成。每个游戏 L都对写一个游戏 游戏 C在任何情况下都不会发生变变, 医此可以用游戏 D判断文件夹内容 究竟属于哪个游戏。同一游戏的不同姓区版本,其游戏 D可能相同,也可能不同。表现在硬盘和记忆卡

里、既为口能是同 文件夹,也可能是不 局的文件夹。这就是 为他有的游戏不同数 本品录样通 前的游 戏×不具通的原因。

用户10则是以"E" 开头的、由16个数字 字母组成的,当你连 L., E后这个用户ID将和你的用户名建立性 对应的关系。在健盘里以用户ID命名的文件夹里,会盛放着你所玩过的游戏的存档。这些存档里记录了用户 D, 因此记录不能直接与其他人共享。部分 LVE 文件由于不会记录用户ID, 所以能够与其他人共享。



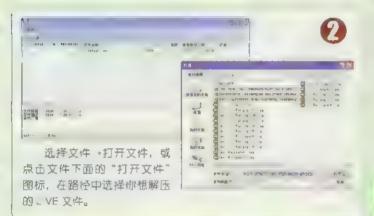
叩咬僻

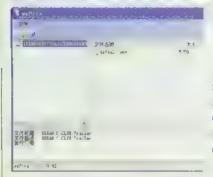
所谓LIVE文件,指的是从LIVE上下载到硬盘/记忆卡上的文件,句话影像 玩家图标、主题 新欢定况内容 ×3 A 游戏 ×60 A 游戏等等。这些文件在 PY 上香春时,没有任何后缀名。把 多缘文性饱到任何播放器里,都会显示无法播放。图片也是如此。这

是因为 L VE 文件是以特殊的压缩格式存在于硬盘 记忆卡上的。而要想解压,就要用到软件 wxPirs。

WXPrs是专门用来解压LIVE文件的I具。它的使用方法和 winnar winzip 设什么区别,不过功能非常少,仅有解压这一功能。下面来介绍一下 wxPrs的使用方法。

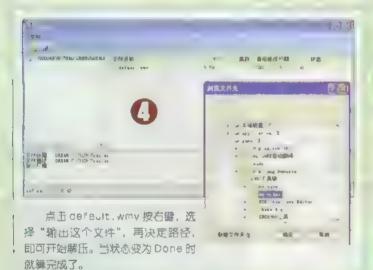
首先把光盘里的 wxPirs.exe解压到 PC 硬盘上。然后点击 wxPirs.exe, 会出现如图所示的画面。





这里我们选择的是《梦幻俱乐部》的一段 MOVIE, 此时可以看到,文件名是default.wmv, 在下方有写文件标题为"DHEAM COLUB Iralier"。

A



运用 wxPirs 解压 一个影像文件后会得到一个 wmv 文件,使用W ndows Med a Payer 便可以进行播放。部分机器可能需要下载编码,而有了 wxPirs。主题和玩

家图标里的图也可以轻松导出来。 wxPirs的作用非常广,我们还可以 用它来解压升级文件、游戏追加内 容等等。只不过这些内容就算解压 出来也很难进行修改。

金屬IVI或條的樂章

免费下载的LIVE文件是没有加密的,因此可以实现免费LIVE文件的共享。如此一采,就算你的机器不能上LIVE,也可以现到或看到这些内容。LIVE上完全免费的资源实在不多,因此这个方法主要是用采分享获以DEMO的。LIVE上完全免费的XBLA游戏只有3个:《Yaris》、《Aegis Wing》、《rush》。不过由于XBLA游戏的成玩版是没有限制的。因此对于上不了LIVE的人来说亦可以用分享的方法来玩XBLA游戏的成玩版。

免费LIVE文件的共享非常简单,只要把文件放入正确的位置即可。以年度最佳 XBLA 游戏《暗影恐惧》为例,它在硬盘里



如果你是一名老玩家,那么你的硬盘里可能有数千个文件。如果你只想备分其中的一两个文件,那么找起来将相当麻烦。下面就介绍一下相关知识。

首先、我们要明确自己要找的文件的性质。之前已经介绍过了,如果 是游戏存档,那么它的位置在:

便盘: Partition 3 Content 用户ID文件夹 游戏D文件夹 记忆卡: Partition 2 Content 用户ID文件夹 游戏D文件夹

如果是 LIVE 文件,那么它的信置在:

硬盘: Partition 3 Content 000000000000000 游戏D文件夹 记忆卡: Partition 2 Content 000000000000000 游戏D文件夹

研定用户口

接下来要确定用户ID。不能光 从使图,记忆卡里有几个玩家设定 档来判断。因为只要是用这个设备 以某个账户玩过某个游戏,都会在 设备上生成对应的文件夹。

xport () 的自动识别游戏 ID功能会帮助你很好地确定用户 D。一般来说玩家应该都能大致记得由了it. J 斯李 游戏,又样只要存 次port 380 里点开各个用户 D 文件 夹,就差不多能躺到了。如果还是 獨不到的话,就找一个从来没玩过 的游戏运行一下并存料,这样两进 Xport 380 看看,就能确定了。

面定源或皿

知道了用户ID, 就剩下确定游戏 D 了。Xport 360 拥有自动识别, 游戏 D 功能,但是它并不能保证识别出所有游戏的ID(注意 Xport 360 虽有可能识别不出,但是识别出来的不会有错)。

这里介绍一种最简单的方法,那就是在主机上新建一个用户,用它来玩你想识别的游戏。因为这个用户只玩过这一个游戏,答案就显而易见了。新建用户不用连上LIVE,因此很快就能搞定。

新一辑的《X360玩家专门志》又让大家久等了,而 这段时间里随着双 65 纳米主机的普及率不断上升, 大家关注的焦点也从以往购机时最关心的"三红问题" 转移到了主机的正常使用上。无论你是否遇到过,都

应该从别人的问题中总结经验教训,最大限度地避免操作细节上的 错误。最后在这里统一回答一下很多读者来信询问的"夏季更新后 无法运行游戏"问题,据小编目前掌握的资料。"夏季更新"并没有 屏蔽已经破解的光驱,出现无法运行游戏,多数情况都是光驱固件 过低导致的,目前的解决方法一是升级光驱固件,二是直接购买已 经打好补丁的 D 版盘。

我是《X300 玩家专门志》的忠实接者,一期 不落。总体来说这本专辑办得非常好,里面 的特稿及玻略都有很高的可读性与实用价值。不过 还有一点小小的遗憾、那就是 Areado 游戏作为 X360 游戏阵容的一部分其中也不乏精品、比如《财空幻 境》、《暗影怒惧》等等、而这些游戏不但内容及可 玩性并不比一些二线游戏差, 可供研究换战的部分 也是相当的多。但专辑上却没有进行详细的介绍 所以希望以后的专辑中能刊登一些精品 Areade 游戏 的玻略或者成就指南, 因为我现在就在苦苦欢略几 个 Areade 游戏而不得其法、相当的郁闷,而网上关 于Arcade游戏的攻略很难找。我想和我抱有同样 想法的读者应该也要多的吧? 希望小篇么能求纳! Lami--amil

你的意见小编们已经收到,除了在本期专辑 中你可以找到一些 Arcade 游戏的成就攻略外, 在 以后的专辑制作中,我们也会听取广大读者的意见。 增加精品 Arcade 游戏的详细攻略或成就指南等新 内容。当然最重要的还是不要忘记给我们发送邮件。 将你最希望制作相关内容的游戏名称告诉我们哦。



HARDWARF

₩ 不久前买了 X380, 可是试了很多次都不能上 月家里装的是长城宽带,直接用网线接入。 于是我直接逐 X360 没接路由器,用户名案码都设置 好了,但测试的时候第一项"X360 到网路"就出现 铺设、按Y健查看错误报告显示W:0000-000B、X; 8001-6003, Y: 0000-0000, Z: 6000-0000, ★ A 是哪里出了问题? 「好您 sleep!

根据官方对错误代码的解释,无法上网的原 因是没有正确连接网络, 再加上你使用的宽 带需要用户名和密码登陆、所以请务必先确定网络 在电脑端使用时是否需要单独的"登陆程序"才能 激活、然后再咨询网络运营商者能否提供替代的解 决方案。





①我的 X360 是 07 年 3 月左右关的, 是不是 90 纳来的? ②光驱的固件版本升级后能否支 特过去以及以后的所有的游戏? 如果要玩游戏是不 是典买张空盘、给游戏打上补丁再到最上去才行? 那一些几年前的老游戏怎么办? ①最近看网上说 1.6 版本的光驱固件有一定几单避开 BAN 机。所以换得 我也想升级、只是不知道行不行? [Claver]

▶ ①目前要区别使用不同制程的 X360 建议从 电源的功率来判断,通常90纳米的主机为 203W, 单 85 纳米为 175W, 双 85 纳米为 150W, 而 且凡是采用 65 纳米制程的主机电源都不能直接插入 90 纳米制程的主机。但经过特殊改造的除外。具体 情况你不妨咨询电远店的老板获得确切的答案。② 高版本的光驱固件通常都只能兼容与之对应的游戏, 如果今后出现采用新加密技术的游戏光盘, 可能还 需要继续升级光驱固件才能顺利进行游戏。所以并 不存在所有游戏诵吃的情况。另外要用高版本的光 驱固件运行几年前的老游戏一般都需要"打补丁"。 如果你的动手能力不强,建议直接购买市面上已经 打好补丁的游戏光盘比较稳妥。③刷1.6版本的光 驱固件可以避免被 BAN 的说法显然是不可信的,因 为微软官方是通过检测玩家对系统硬件的改动来确 定是否 BAN 机,只要你已经刷机就有可能被 BAN。

·最近我拆开 X368 的前面板 (去年 9 月份购买。 单 65 纳来), 发现我的関係贴纸和門上"胸机 指南"里的圆保贴纸不一样、所以我很担心如果机 器坏了,那它能不能被凝胶承认? 或者说微胶后期 接过国保贴纸的图案? [罗本]

· 根据拥有 X380 玩家所反馈的信息来看, 目 前微软的"固保贴纸"的确存在两个版本。 前者面积较窄且只印有"Microsoft"的英文,后者 则面积较大印育"XBOX380"的英文及图标。在机 器出现故障需要返厂维修时,两种固保贴纸都能被 官方所承认, 你完全不用为此而担心。

我是今年 4 月购入股 65 纳来的 X360、之后一 直使用老的 203W 电源而不是 150W 电源、就 这样玩了好几个月, 机器好像电漫出现什么问题, 不会哪天就坏了吧? [txn1987]

> 对于双 65 纳米的 X380 来说,使用和主机匹 配的 150W 电源无疑是最佳选择,而关于高

功率电源能否在新型号主机上使用的问题, 我们也 专门询问了微软官方并得到如下的答复:一般情况 下, 203W 代表此变压器最大输出能够支持到 203W 的耗电量,不过我们强烈建议您重新购买一个160W 的变压器, 因为使用和主机相符的变压器是最适当 的) 如果你坚持使用高功率电源, 有可能会引起无 法预测的后果。

量近想要合 X360。但由于是个实机莱島、所 以有几个问题想请接一下。①怎样才能辨别 X360是否为翻断机? ② Xbox LIVE 购买金会员可以 用摄敏点数去英吗? ③改机后的 X360 能玩对战吗? [295597624]

①对于现在想购机的你来说,双66纳米的

主机无疑是最好的选择, 而要在购买时辨别 翻新机,除了保证主机外壳和主机系统显示 的序列号-致外, 仔细观察主机前方的封条是否破 损、后盖的接缝处是否有被撬开的痕迹也是非常重 要的。②目前要想成为 Xbox LIVE 的金会员只能通 过信用卡绑定或购买官方推出的 "LIVI 金会员卡" 这两种方式来获取, 微软点数只能用于购买卖场内 的付费内容。 ③已经改机的 X360 并非丧失了"联机 对战"的功能,只要是在金会员的有效期内目没有"被 BAN", 玩支持"联机对战"的游戏都是没有问题的。 另外即使"被BAN"也没有关系,只要你玩的游戏 支持"局域网对战"。通过一条网线和其他的 X360 相连也能享受到和好友对战的乐趣。



今天心血来潮把我的 X360 更新了一下,结果却发现通过网络更新到最后总是频繁死机,这到底是什么情况? 我的 X360 主机是最早一批日版机器,刷过光驱,以前通过网络更新一直没有问题。今天在短短的半个小时内媚繁死机好几次。主要表现是在选取虚拟人物模型和开机的时候。有什么解决方法吗? 1 ○ It. Graceful

通过网络更新频繁死机,可能是由于你的网络与服务器的连接不稳定,导致数据下载不完全引起的,建议你从官方网站下载最新的固件升级程序,再通过∪盘的方式进行系统升级应该就没有问题了。

官方更新程序下载地址:

http://www.xbox.com/en-US/support/ systemuse/xbox360/console/systemupdates.

①我买的 HEIMI 截是 X360 和 PS3 通用的,要 然商家说是原装的,但我在玩游戏的时候出现 两次玩到一半被突然没有声音,图像却正常的情况。 之后我把连接主机这边的端口被下再重新插上就好 了。请问这是钱的问题还是主机故障呢?②最近买 的一些美版游戏一运行就提示要更新。这些光盘里 带的更新能用吗?不会有什么问题吧?比如《虚杀 原型》等。[BICATE]



○今年6月份入手双65 纳米 Arcadc 版 X360。 內置 256MB 內存和自己接的 120G 硬盘、不过 最近在玩《思者龙剑传 2》时出现了好几次在死亡 后画面突然停住不动、按住手柄上的导航键也没有 反应的情况,最后只能按机器上的出舱健把光盘直接退出,之后主机就恢复正常了,再重断读取光盘还能进入游戏、究竟是主机还是17 凝盘的问题啊?难道这就是三红的前兆?②我买了一个手柄充电也,第一次使用是应该把它的电量用光序充电好呢?还是直接充电6个小时?(初始电池的电量是满的)】北京旅往

○ 《忍者龙剑传 2》的死机问题"其实早在游戏发售后不久官方就发表了声明,这属于游戏自身的问题,与主机以及光盘无关,你可以在已经联网的条件下运行游戏并更新官方的补丁就能避免类似的情况发生。②如果你购人的充电包初始就已经是满电量,那么在第一次使用时最好还是将电量耗尽再进行充电。另外由于目前充电设备都已经普遍采用"锂电池",并不存在所谓的"记忆效应",所以你只要了解其寿命主要受充(放)电的次数影响,养成每次都使用到低电量再充电的好习惯就可以了。



飲用

SOFTWAR

《薄暮传说》中丽塔附带"OVI.消耗缓慢"披 能的或器该如何获得、我现在已经通关了,发 现合成里根本没有带这个技能的武器。另外刷 G 值 带哪几样技能与最各比较好呢? [wp5418665]

"OVL消耗缓慢"的技能"リミッター"最 初是附帯在名为"イージーブレイ"的锁 系武器上、它可以在"水と黄砂の街 マンタイク" 的商店买到,而且只有在已经持有该武器的情况下, 后续的强化武器才会出现在合成列表中。和你的进 度是否通关并没有关系。刷口值比较简单的方法就 是让参战的所有同伴装备伤害强制为 * 的技能 "1 》 メージ", 然后玩家操作而塔不断使用水属性的全体 攻击タイダルウェイブ即可、后期面対 HP 较高的敌 人,配合調高战斗难度(ハード下GRADE1.5倍、 アンノウン为 GRADE2 倍) 和装备師品ブル ダイ x (GRADE1.2倍)。 汉样美不多 2 分钟就能获得 100以上的GRADE、效率非常可观。当然使用这个 战术也有一些要求, 因为攻击时 OVL 槽的增加量是 來得及回复 LV1 的,如果想一直使用 LV3 的 OVL、 则建议选择多个敌人的连接战斗。至于 TP 的消耗, 除了利用 LV3 的 OVL 效果之外,装备技能"リスキー リング"(术、技 TP 消費 1. 防御大幅下降, 在ナ ム弧器兑換) 就"リミッツボーナス?"(OVL 发动 时一定几率 1P 全回复) 等都有一定辅助作用。饰品 方面则推荐皇帝の威光 (OVL 贈加量上升) 和ワン ダーシンボル (术脉唱后硬直的间减少)。最后根据 游戏的设定。使用水属性术攻击有水属性耐性的敌 人会减少 0 值、因此不要选择有水属性耐性的敌人, 同时也要注意其他同伴的武器和术、技的属性。

有几个关于《星之海洋4》日崩的问题希望得到解答。①能含成"伤害减少25%"的道具是什么?如何才能得到?②发明女王相关的任务有哪些?我主要是想拿到可以合成"伤害加35%"的道具,不过现在一直接不到新的任务,也没有获得我需要的东西……[第六天魔王]

①你所指的应该是"25% 几率 HP 伤害为 0"的合成效果,要获得它推荐防具"ブルータリスマン",因为只要事先在"星の船 IF"的宝 箱中获得了"レシピ 26",使用 LV4 的细工就能轻 松合成出来。②要想获得"HP 伤害增加 3b%"的效果,推荐使用"アルティメットボム"进行合成,它可以在"WO 迷宫"20 层刷到,而如果你只是想单纯地想完成发明女王的任务得到该道具,只要收集10个"フレッシュセージ"交付任务即可,它可以在"タトローイ"的商店购买或从"トロップ周边"以及神殿洞窟中采集。

我是一名忠实的"輻射迷", PC上的前两作 都通关了、当然《輻射 3》也不例外。现在 我正在玩 X360上的《輻射 3》、不知道这作有没有 二周目呢? 其中会有什么造加要素吗? 另外本作的 PC和 X360有什么区别? 因为现在 X360上的流程 也进行到了失落天堂、离通关也不远了、请务必回答我这个问题。[Mr.[dward]

首先要很遗憾地告诉你本作并没有"二周目"的设定,另外由于 Xbox LIVE 下载的诸多限制,相比之下可随意升级的 PO 版明显要更耐玩一些,而且其中你还能体会到其他玩家自制的MOD (插件或模式等)。

最近从 Xbox 1.3VR上购买了《思考龙剑传 2》 的任务模式。但发现其对应的成就都是秘密 成就,请问具体是什么内容呢?这样才便于自己有 目的约挑战。[shiyong0512]

游戏追加的 10 个秘密成就全部和任务模式 有关,完成后可在原有 1000 点的基础上追 加 250 点成就点数:

完成条件
完成 MISSION1 — 16 中的任意 4 个
完成 MISSION1 - 16 中的任意 8 个
完成 MISSION1 — 16
使用"强者" 难度完成 MISSION1 ~ 16
使用"悟り" 难度完成 MISSIONI - 16
使用 "超思" 难度完成 MISSION1 ~ 18
获得过 MISSIONI7 ~ 24 中任意一美的记 章
MISSION17 ~ 24 中分别获得超过 100 万的
カルマ
MISSION17 ~ 24 中分别获得超过 150 万的
カルマ
MISSION17 - 24 中分别获得超过 200 万的
カルマ



Astro Boy

Borderlands

Tekken 6

DJ Hero

BAYONETTA

This Is Vegas

Dragon Age Origins

Band Hero

Forza Motorsport 3

Pro Evolution Soccer 2010



20日

20日

22日

23日

27日

27 日

29 日

2日

3日

3日

5日

1月8日

2月9日

3月2日

年内

战地双雄 第 40 日

生化奇兵2

战地 恶人连 2

最終幻想XIII

丧尸围城 2

马克斯・佩恩3

2月23日 分裂细胞 断罪

铁臂阿童木

极限竞速3

职业进化足球 2010

边境之地

铁拳B

DJ英雄

猎天使魔女

这就是维加斯

龙之世纪 起源

世界足球 胜利十一人 2010

乐队英雄

面极限竞速3



A CONTRACTOR	Tall of the
AR STATE	
BANGE	
A STATE OF	
The same of the sa	
The second of the second	
The same of the sa	- 10
Betto. 1	First V

週間天使度女



5日	游魂 神体之吻	タエタマ Kiss on my Deity	5pb.	文字冒险	日版
5日	南梦宫博物馆 虚拟街机	ナムコミュージアム パーチャルアーケード	NBGI	动作	日版
7 日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	欧版
10日	使命召唤 现代战争 2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
12 日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンポール レイジングブラスト	NBG1	动作	日版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	刺客信条 2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路 2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
26 日	虫姬 双人 Ver1.5	虫姫さまふたり Ver1.5	Cave	射击	日版
		2009 年 12 月		-	
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar, The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
10日	侍魂 闪	サムライスビリッツ内	SNK Playmore	格斗	日版
31 日	英雄萨姆 初次遭遇 HD	Serious Sam, The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美版
		2009 年預定			
冬	失落的星球 2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
		2010 年預定	Contraction Co.	78.0	A TOP I
1月5日	神界2 龙裔	Divinity II Ego Draconia	DTP Entertainment	动作角色扮演	美版
1月12日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom.	动作	美版

Army of Two, The 40th Day

Battlefield: Bad Company 2

Tom Clancy's Splinter Cell, Conviction

BioShock 2

Max Payne 3

Dead Rising 2

Final Fantasy X III

2009年10月

2009年11月

ワールドサッカーウイニングイレブン 2010

D3 Publisher

2K Games

Microsoft

Activision

Konami

NBGI

SEGA

Midway

Konami

EA Games

2K Garnes

EA Games

Square Enix

Capcom

Rockstar Games

Ubisoft

Activision

动作

竞速

体育

格斗

音乐

动作

动作

音乐

体育

动作角色扮演

动作射击

动作冒险

动作射击

角色扮演

动作冒险

主视角射击

主视角射击

欧版

美版

美版

美版

美版

美版

主视角射击

美版

美版

日版

欧版

美版

美版

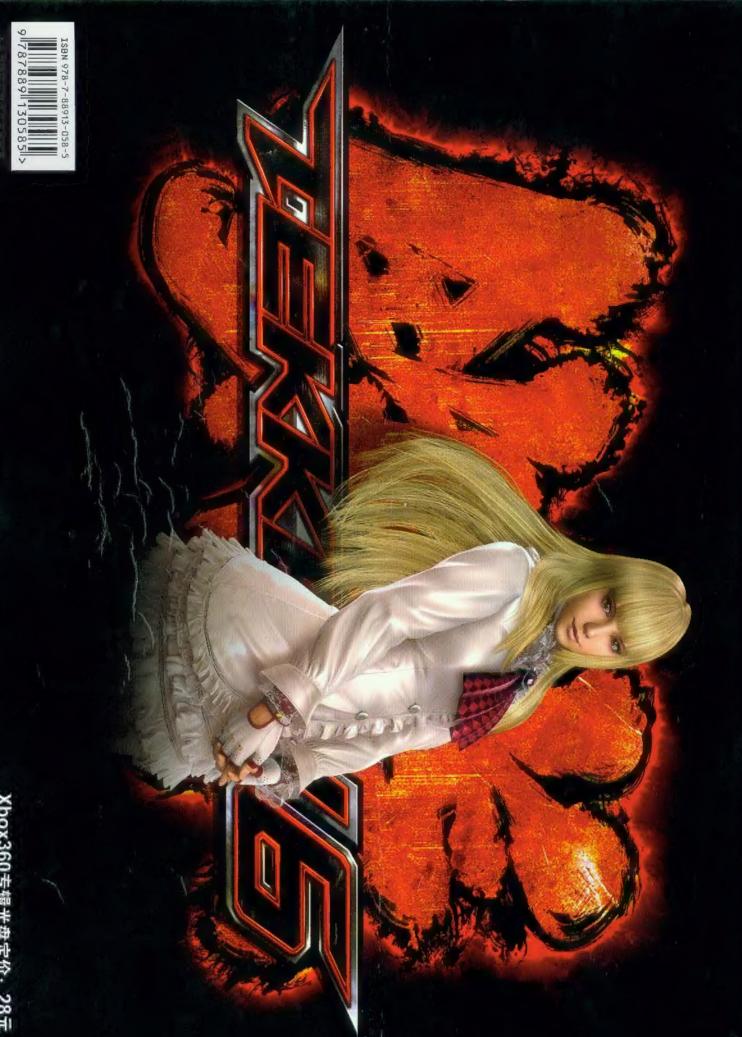
日版

欧版

美版

美版

日版



Xbox360专辑光盘定价: 28元